JEDI OUTCAST 2

teljes guide

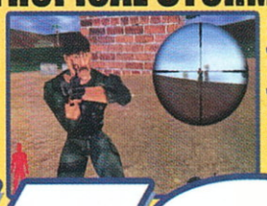
C&C: RENEGADE

végigjátszás

HEROES OF MM 4

lexikon

TROPICAL STORM



teljes játék

CD GAMES

2002/3 - ÁPRILIS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

COMMAND & CONQUER RENEGADE

8 SzuperVégigjátszás:

- C&C: Renegade
- Jedi Outcast 2
- Heroes of Might & Magic IV
- Might & Magic IX
- Warlords Battlecry 2
- Warrior Kings
- Grandia 2
- Disciples 2

Bemutatók:

- Mutant Chronicles: Warzone
- Breed

Teljes játékok:

- Laser Tank
- Tropical Storm
- Fire & Dragons
- Jetpac
- Stars

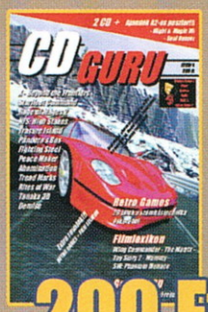
+ 10 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- RPG Maker 2000
- Q3 - Navy Seals
- Weather Express
- Scene demok
- 3D RAD creator

+ 1656 db végigjátszás és FAQ angolul

SZUPER AKCIÓ!



200 Ft 200 Ft 200 Ft 200 Ft 200 Ft

1999/02-06

300 Ft 300 Ft 300 Ft 300 Ft 300 Ft 300 Ft

2000/01-06

500 Ft 500 Ft 500 Ft 500 Ft 500 Ft 700 Ft

2001/01-06

Megrendelhető:
levélben: CD GAMES 1399 Bp. Pf.:701/76
e-mail-ben: cdgames@freemail.hu

Áraink a postaköltséget,
csak 2000 Ft feletti rendelés
esetén tartalmazzák!

CD GAMES

Régebbi számaink tartalmát megtalálhatjátok a www.cdgames.hu címen!

Sziasztok!

Köszönjük a bíztató szavakat lapunk átalakulásával kapcsolatban, úgy látjuk az eddig beérkezett vélemények alapján, hogy helyes irányba terelgettük mondanivalónk formai megnyilvánulását. Az átalakult lap megnyerte tetszéseteket, nemhiába tervezgettük annyit a formáját.

Mostani lapszámunk sem szenvedett hiányt a nagy nevekben, bár sajnos sok nagy névről így is lecsúsztunk. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen itt a Renegade és a Jedi Outcast 2 az FPS hívőknek, a Warlords Battlecry 2 és a Warrior Kings a statégáknak, a Grandia 2 és a Might & Magic IX pedid a kalandosabb érzékletűeknek. Nem raktuk be a sorba a Heroes 4-et, mert ennek tudásanyaga csak a CD-n fért el, és egy kicsit másképpen is találjuk mint az eddigieket. Egy korántsem kész lexikont próbáltunk varázsolni a játékhoz, mely kitér minden fontos momentumra. Sajnos azonban annyira későn jelent meg a játék, hogy nem tudtuk komplettre készíteni az anyagot és bizony sok angol rész is maradt benne. Így is használható azonban a játékosoknak, viszont ígérjük, hogy a következő számban visszatérünk a témára (ha segíteni szeretnél a lexikon elkészítésében, akkor várjuk e-mail-edet a *cdgames@freemail.hu* címre). Addigra megjelenik a HOMM4 teljesen magyar verziója is, aminek csak külön örülni tudunk!

A CD-ken lévő szokásos összeállításból kiemelnénk az RPG Maker 2000 nevű programot, valamint a 3D RAD játékkészítő programot. Itt van még extra végigjátszás gyűjteményünk is, a PC-s és konzolos játékokhoz készült megoldások remélhetőleg segítségetekre lesznek a régebbi és új játékokban.

Figyelmetekbe ajánljuk még a nyereményjátékunkat, melyet a 23. oldalon találhattok.

Jó szórakozást kívánunk!

CDGI

TARTALOM

Bemutatók

4 Mutant Chronicles: Warzone

50 Breed

Végigjátszások

6 C&C: Renegade

10 Warrior Kings

18 Jedi Outcast 2

24 Disciples 2

28 Warlords Battlecry 2

36 Battle Realms

38 Empire Earth

42 Might and Magic IX

46 Grandia 2

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

Köszönjük a rengeteg visszaküldött kérdőívet, a nyereményeinket a kérdőívek beküldői között sorsoltuk ki. Mindenkinek gratulálunk!

Posztert nyertek:

Bonifert Dávid Vác
Zombay Krisztián Bp. III. ker.
Nagy Róbert Pápa
Hannus Ferenc Pécel
Hegedűs Ádám Alsózsolca
Juhász Péter Kazincbarcika
Ifj. Tasnádi László Szentendre
Kovács György Bp. XIII. ker.
Herpai Tamás Békéscsaba
Hosszú Zoltán Szolnok
Hanák Gábor Miskolc
Turi Zsolt Eger
Herczeg Csaba Hódmezővh.
Lénárt János Siófok
Hárshegyi Elek Budakalász
Juhász István Gyöngyös
Malicsek Dávid Bp. XXII. ker.
Korcsmáros József Kisvárda
Mick Jenőné Bp. III.ker.
Szabó Tamás Sződliget
Molnár Tibor Tapolca
Hamar Tibor Jászberény
Szappanos Tamás Kecskemét
Dr. Mike Géza Mezőtúr
Kondorosi János Sarkad

CD Games éves előfizetést nyertek:

Holl Balázs Pécs
Kuzsi Tamás Bp. X. ker.
Fazekas Attila Miskolc
Székely András Salgótarján
Bicskei Lajos Nyíregyháza

Játékszoftvert nyertek:

Lakos Mihály Bp. XVIII. ker.
Hari Márk Kecskemét
Nagy Csaba Debrecen
Mészáros Tamásné Bp. XX. ker.
Németh János Tiszaújváros

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/76
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1046 Budapest, Kiss Ernő u. 3.
(bejárat a Görgey u. felől)
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 15-18h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda Rt.

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: C&C: Renegade

MUTANT CHRONICLES: WARZONE

Pontosan húsz éve, 1982-ben bocsátotta útjára egy kis svéd cég futurisztikus RPG-jét Mutant néven. A hatalmas sikernek köszönhetően különböző variációk után a megerősödött cég, immár Target Games néven 1993-ban adta ki a Mutant Chronicles-t kissé átdolgozott szabályrendszerrel, melyre alapozva a főleg táblás játékokat forgalmazó Heartbreaker 1995-ben elkészítette a Warzone-t, mely egy érdekes mű: a játékot saját magunk által berendezett terepasztalon, miniatűr katonákkal kell játszani.
A Mutant univerzumában 15 nyelven többszázezer vásárló élvezi azóta a játék nyújtotta örömöket a legkülönbözőbb formában: megjelent képregényeken, SNES-en, Doomtrooper és Dark Eden néven gyűjthető kártyákon, sőt három könyv is készült belőle, és rangos stábbal egy mozifilm is tervbe volt véve – erről bővebbet keretes írásunkban. A Target immáron Svédország egyik legnagyobb befektetőcsoportja, és tulajdonukban van a Paradox Entertainment fejlesztőgárdája, akiknek az Airfix Dogfighter, és nem utolsósorban a kitűnő Europa Universalis két részét köszönhetjük. Miután a Paradox az anyacégtől megkapta a Mutant jogait – és mivel kezdetektől napjaink őrülete, az internetes játékok felé kacsintgatnak – kézenfekvő volt a következő lépés: a stockholmi műhelyben megkezdődött a Mutant Chronicles: Warzone Online fejlesztése. Ám a fiúk – éppen az EU2 sikere miatt – rájöttek, hogy kellene valamit nyújtani azon stratégáknak is, akik nem hívei az online játéknak, nincs internetes kapcsolatuk, vagy van, de lassú, esetleg nem tudják vagy nem hajlandóak megfizetni a havi több tíz dollárnyi felhasználói díjat. Így aztán a cégen belül egy kis team elkezdte fejleszteni a hagyományos – ha úgy tetszik, offline – változatot Mutant Chronicles: Warzone néven. Ezzel máris elérkeztünk jelen értekezésünk tárgyához.

A Mutant története a jó öreg jövőbéli apokalipszis sztoriján alapul – a késő 23. században a Föld készletei kimerültek, éhezés, járvány, háborúk szedik áldozataikat. A négy legnagyobb iparvállalat összegyűjti legjobb embereit, és nekiindul a világűr meghódításának. Az USA nagyvállalata, a Capitol Co. a Holdat kolonizálja, és nyersanyag-utánpótlásra iparosítja a Marsot. A Bauhaus vállalat, mely Európa és Nyugat-Ázsia erőit képviseli, a Vénuszon teremt magának új otthont, míg az ősi filozófiával felvértezett Kelet-Ázsiai Mishima cég a Merkúr belsejében alakítja ki fantasztikus városait. A negyedik cég, a Nagy-Britanniai Imperial Co. az egykori gyarmatosítók lendületével minden útjába kerülő területet meghódít, beleértve a nagy aszteroida-övezetet is. Eközben a Földön maradt kevésbé szerencsések erőszak és háborúk által irányított barbárokká züllenek.

Sajnos az Imperial kalandozói eljutnak a Plútóra is, ahol egy ősi, idegen civilizáció által hátrahagyott táblát találnak – és ezzel felébresztik a gonoszt, a Sötét Szimmetriát (Dark Symmetry), mely megfertőzi a Gondolkodó Gépeket (számítógépek, intelligens robotok), melyek leállnak, vagy teremtőik ellen fordulnak. A gazdaság összeomlik, a cégek nem tudva a gonosz létezéséről egymást gyanúsítják, és kitör az első háború. Egy bátor ember, Nathaniel Durand azonban megalapítja a Testvériséget (Brotherhood), és lassan békevágyó milliók gyűlnek a szövetségbe – mígnem 25 év elteltével a heimburgi egyezmény lezárja a véres konfliktust. Ám az Imperial újabb baklövést követ el – egy másik, távoli bolygón az Irtózat Első Pecsétjét feltörve egy rettenetes fajt, a Sötét Légiót szabadítják az univerzumra. Durand vezetésével a Testvériség harcoló alakulata, a Doomtroopers legyőzi a gonoszt, és a Három Rendelet betartásával (senki nem építhet Gondolkodó Gépet, senki nem mehet a Jupiter határain túlra, senki nem kutathatja a Sötét Légió tudását) tíz évszázados béke köszönt az emberiségre. Ám ekkor megszületik egy új iparvállalat, a Cybertronics, amely felélesztí a tiltott technológiákat, gépeket épít, és az új játékossal és új fegyverekkel kirobban a második háború. És ekkor újra feltűnik a színen a régi ellenség, a Sötét Légió….

Az MCWZ egy akcióelemekkel megtűzdelt csapatalapú taktikai-stratégiai játék, melyben kis, általunk összeállított alakulatokkal (ezek száma egy és tíz között lehet) kell adott feladatokat megoldani, kissé az Operation Flashpoint-hoz hasonlóan, megtűzdelve Fallout Tactics-féle taktikai elemekkel. A hagyományos RTS-ektől eltérően ebben a

játékban nem kell a nyersanyagtermeléssel és menedzseléssel bíbelődnünk – az egyetlen rendelkezésre álló „alapanyag" a harcoló egység. Ezt a stockholmi fiúk igazi svédcsavarral fejelték meg: minden egyes küldetés végén vissza kell térnünk a bázisra, ahol jutalmul újabb fajta haderő termelésébe kezdhetünk – ám, hogy mi lesz ez, az attól függ, mi módon harcoltuk végig az előző csatát! Ez nekem nagyon szimpatikusan hangzik – lehetőséget ad arra, hogy újra és újra végignyomjunk egy teljes hadjáratot, más-más taktikát és stratégiát választva, és teljesen más egységekkel nyomulva. Az újabb, fejlett egységek hadrendbe állításának azonban vannak korlátjai egy, a táblás játékból kikölcsönzött pontozásos rendszer szerint (point-per-unit), azaz minden fegyvernem bizonyos pontot ér (a legerősebb a legtöbbet), és meg lesz szabva egy határ, amelyet nem léphet túl seregünk összpontszáma. (Ez persze azt is jelenti, hogy néha fel kell majd áldoznunk néhány régebbi, lestrapált alakulatot a szent háború oltárán…)

Az alapsztoriból négy hadsereget választottak ki a fejlesztők, eszerint a Capitol, az Imperial, a Bauhaus és a Sötét Légió 10-10 küldetését vihetjük végig, természetesen teljesen más technológiával, fegyvernemekkel és hadi felszereléssel. Három alapegységet találhatunk majd a játékban: emberek, démonok és járművek (földi és légi).

A fiúk csavarós kedvükben voltak, ugyanis a grafika elemzése közben újabb srófra bukkanhatunk. A Paradox több kitűnő motort tart a spájzban, nem titkoltan azért, hogy azokat licencelve további bevételekhez jusson. Ilyen az Europa Engine (Europa Universalis), a Ratatosk (a fejlesztés alatt álló Valhalla Chronicles erőműve), és az MCWZ motorja, a Valpurgius Scalable Landscape System. (Jó kis név: az élő hagyomány szerint a Valpurgis-éjen, az április 30-ról május 1-re virradó éjszakán a Boszorkány-hegyre gyűlnek a seprűs nénik, hogy a Sátánnak áldozzanak – vagyis sátáni és boszorkányos erőművel van dolgunk :)) A Scalable a skálázhatóságot jelenti, vagyis azt, hogy a régebbi vasak és a rettentő erőművek tulajdonosai is rendszerük tudásához szabhatják majd a játékot.

A technológiai demóból, valamint a készülő játékból kilopott képek egy igen kellemes motor benyomását keltik, plasztikus, gyönyörű tájakkal, élő és lélegző 3D-s világgal. (A VSLS csak Direct3D-t támogat, Glide-ot és OpenGL-t nem!) A 3D miatt természetesen a kamera mozgatását a mi kezünkbe adják a fejlesztők, ez nagyléptékű zoom-ot, és a játéktér minden irányba való mozgatását és forgatását jelenti. És itt jön a fent említett csavar: az erőmű realisztikus időjárási és éghajlati viszonyokat generál (köd, eső, vihar, villámlás), ami alaposan befolyásolja majd a játékmenetet – a látótávolság csökkenésétől kezdve a „lövedékek kontra viharos szél" effektuson át a légi egységek bevetését lehetetlenné tévő körülményekig! Mivel mindenki hadban áll mindenkivel, akármelyik hadsereget is választjuk sajátunkénak, minden küldetésben három ellenséges erő áll velünk szemben – és a fejlesztők az AI-ról mesélve elmondták, hogy ellenfeleink teamekben „dolgoznak": belső kommunikáció útján értesítik egymást aktuális helyzetünkről, és beszélik meg az eltiprásunkra alkalmas stratégiát... Szünet pedig nem lesz, azaz nem állhatunk meg parancsokat osztogatni, minden valós időben történik – mindez egy vérbeli stratégából azt hiszem, igazi pavlovi reflexeket vált ki…

Természetesen a szóló mód mellett (amely tartalmaz egy online dicsőséglistát, azaz eredményeinket közzétehetjük a világhálón) helyi hálózatos és internetes multiplayer lehetőséget is találunk majd, ez utóbbiról még nem sokat árultak el. Akinek pedig ennyi is kevés, megveheti majd az emlegetett online verziót, és beállhat a több ezer webes játékos alkotta hadseregek egyikébe. Hab a tortán, hogy WZEditor néven komplett szerkesztőprogramot is kapunk a dobozban, amellyel nemcsak újabb egy- és többjátékos térképeket és küldetéseket készíthetünk saját átvezető animokkal, hanem a szóló módban felbukkanó ellenségeink viselkedését is megváltoztathatjuk, ezzel saját magunk csavarinthatunk még egyet a játékmeneten!

Bár egyelőre nincs kiadója a játéknak, és a megjelenés dátuma is bizonytalan (várhatóan azonban már idén tavasszal megkaparinthatjuk), az már látszik, hogy a stockholmi fiúk komolyan gondolják a játékfejlesztést, és ennek mi, játékosok csak örülhetünk…

]{redenc

Film - vagy mégsem?

A Mutant Chronicles után nyomozva a világhálón érdekes felfedezést tettem. Több weboldalon hasonló című filmről tettek említést, a *http://www.pressman.com/inproduction/mutchron.htm* címen az is kiderült, hogy a forgatókönyvet Philip Eisner, a Halálhajó (Event Horizon) írója jegyzi, a rendező Simon Hunter (Lighthouse). A *http://www.hollywood.com/movies/detail/movie/380059* oldalon még azt is hírül adják, hogy a főszereplő az Oscar-díjas Ben Kingsley, sőt, hogy a film hossza 84 perc… Ezek után elloholtam a világ legnagyobb filmes adatbázisára, az imdb.com-ra, ahol híre-hamva sincs ilyen mozinak... Hosszas keresés után Martin Astles, egy ismert trükkmester weblapján (*http://www.sfx666.com/films/mutant.html*) aztán kiderült, egy 1995-ben elkezdett, de soha be nem fejezett alkotásról van szó. Nahát…

Néhány link

A Mutant után érdeklődő, angolul értő olvasónak hadd ajánljak pár linket: a teljes történet a *http://perso.wanadoo.fr/coral.beach.center/En/Coral/history.html* címen, a játék sztorija pedig a *http://www.primenet.com/~dgates/lunacath/mcstory.htm* oldalon található. További webhelyek a *http://perso.wanadoo.fr/coral.beach.center/En/Coral/links.html* oldalról érhetők el!

C&C: RENEGADE

Idestova eltelt egy-két év, mióta felröppent az első hír a Westwood készülő játékáról, a Renegade-ről. Ez a Command&Conquer világán játszódó FPS nem véletlenül váltott ki akkoriban kettős érzelmeket. De úgy tűnik, mégis sikerült venniük az akadályt, és remekül vizsgázott a Westwood ezen a téren is. Noha a

külföldi lapok egynémelyike lehúzta a gamet, de azt mindenkinek el kell ismerni, hogy a hangulata nagyon ott van a Renegade-nek. Igaz ezt csak azok érezhetik át igazán, akik játszottak annak idején a Command&Conquerrel. Habár azt észreveszi az avatott szem, hogy van még mit a Westwood-nak ebben a stílusban tanulnia. Az ilyen 30 fegyvert egyszerre hordozó szereplőkről mindig a Doom főszereplőjéről készült kép jut eszembe. Érdekes ez a sok fegyver, csak éppen felesleges. Úgyis minden játékos csak a kedvenceit fogja használni. A járművek használata – még a kicsit furcsa irányítás ellenére is – nagyon jó ötlet, és plusz feelinget ad. Egy-két hosszabb küldetés közben azért eszembe jutott, hogy ugye én most egy katona vagyok (még ha elit is) a Command&Conquerből (a stratégiai játékból), és egyedül legyőzök nemt'om hány tankot, és felrobbantok egy csomó épületet. Jól jött volna annak idején egy ilyen egyszemélyes hadsereg .

Mission 1: A skorpióvadászok

Vegyük fel mögülünk a lőszert, majd kövessük az utat. Csatlakozzunk a csapatunkhoz, és intézzük el a szirteken lévő Nod-katonákat. Miután mindenkivel végeztünk, egy mérnök megjavítja a medium tankot, míg egy másik felrobbantja az utat elálló sziklákat. Induljunk el az úton, és lőjük szét a Nod-harvestert, valamint a további Nod-katonákat. Kövessük tovább az utat, amíg megtaláljuk a bázist. Lőjük szét elsőként a tankokat, aztán a légvédelmet, majd a fegyverállásokat. Ezután már csak meg kell várnunk az áldásos ion-sugarat az égből.

Mission 2: Mentés és megtorlás

Vegyük fel a data linket a partról és másszunk fel a létrán. Ne csatlakozunk még a katonákhoz, hanem előbb menjünk el jobbra a nagy épület mögé, vegyük fel a C4-et, és robbantsuk fel a teherautót. Vegyük fel a cuccokat, majd kövessük az utat, és intézzük el a maradék Nod-katonát. Mielőtt elindulnánk az ösvényen, robbantsuk fel még a két teherautót, és másszunk fel a baloldali épületre a létrán, ahol vegyük fel a mesterlövészpuskát. Most már elindulhatunk az ösvényen, és hagyjuk, hogy a két katona megtisztítsa nekünk az utat. Menjünk be a kis épületbe, ahol találkozva a Gdi-parancsnokkal, kapunk tőle egy ion beacon prototípust. Menjünk be a kis bányába, és gyorsan vegyük fel a data linket. Folytassuk utunkat, és várjuk meg, amíg lebombázzák a tankokat. Másszunk fel az őrtoronyba, és intézzük el a Nod-tisztet. Induljunk tovább, és balra a lövegtornyoknál intézzük el a katonákat és a mérnököt, majd C4-gyel robbantsuk fel a tornyokat. Ezután kapunk egy medium tankot, amibe beszállva kövessük az utat. A házban – elintézve a katonákat – szabadítsuk ki a túszokat. A tankkal menjünk keresztül az alagúton, és lőjük szét a lőállásokat és minden más ellenséget. Ha már nincs senki, szálljunk ki a tankból, és keljünk át a hídon, ahol vegyük fel a belépőkártyát. Jobbra a vízesés mögött menjünk be az alagútba. Tisztítsuk meg a terepet a visceroidoktól, majd menjünk vissza, és a hídtól balra induljunk tovább. Tisztítsuk meg a templom környékét és magát a templomot is a Nod-katonáktól. A tetőn találunk mesterlövészpuskát. Induljunk tovább az úton, miközben a Nod-harvestert elintézhetjük lángszóróval vagy C4-gyel. Az utolsó őrtoronyba menjünk fel, majd menjünk le a Hand of Nodhoz, és C4-gyel robbantsuk fel a légvédelmi ágyút. Menjünk be az épületbe elölről a nagy kapun, egyenesen tovább, majd jobbra vagy balra menjünk le a rámpán, és keressük meg az irányítópultot. Ezt robbantsuk fel. Menjünk ki, és kövessük az utat a kommunikációs épületig. Menjünk be, és mielőtt felrobbantanánk az irányítópultot, szedjük le az adatokat a központi számítógépről, ami ugyanabban a teremben van. Menjünk ki, robbantsuk fel a légvédelmi állást, majd nyissuk ki a kaput.

Mission 3: Páncélos támadás

Vegyük fel a fegyvereket, és szálljunk be a Humm-Vee-be. Kövessük az utat, és tisztítsuk meg a torony környékét a Nod-katonáktól. Lőjük le a helikoptert, majd lőjük szét a leszállópályát, ha a tank nem tette volna meg. Menjünk be a toronyba, majd szálljunk vissza a Humm-Vee-be. Hajtsunk keresztül az alagúton, és a végénél szálljunk ki, majd menjünk be a balra lévő házba. Keljünk át a hídon, és tisztítsuk meg a terepet a Nod-katonáktól. Ha végeztünk, menjünk be a két házba, és szálljunk vissza a járműbe (Humm-Vee vagy Nod buggy). Induljunk tovább az úton, és a mamuttankot elérve szálljunk át abba. Intézzünk el mindenkit, és menjünk be a házba. Induljunk tovább az úton vagy a mamuttankkal, vagy az egyéb járművünkkel. Az alagút végénél szálljunk ki, és jobbra a két torony tetején lévő rakétást lőjük le a mesterlövészpuskával. Ezután a tankot, a teherautókat és a légvédelmi állást lőjük szét vagy a mamuttankkal, vagy a lőállásokkal. Induljunk tovább, és a tornyoknál forduljunk balra.

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: EA

Megjelenés: 2002-Március-01
Kategória: Akció

Honlap: http://www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/index.html

GAME INFO

Szálljunk be a tankba, és a nagy ház környékén intézzünk el minden Nod-katonát (mögötte is). Ha nincs több, akkor menjünk az ajtóhoz, majd szálljunk be valamelyik tankba (Nod Light Tank vagy Medium Tank). Követve az utat lőjük szét a légvédelmi állást, és induljunk tovább balra. Átkelve a hidakon álljunk meg, és jobbra a hídon szedjük le a rakétást a mesterlövészpuskával. A tankkal induljunk tovább, lőjük szét balra a légvédelmi ágyút, majd átkelve a hídon a másikat is (közben mindent lőjünk szét). Szálljunk be a medium tankba, és induljunk el a gáton. Az obeliszket a tank segítségével már most hatástalaníthatjuk, hisz míg odaérünk hozzá, csak egyszer tud meglőni, így lemenve a liftekkel felrobbanthatjuk az irányítópultot. Aki nem akar kockáztatni, az balra az első ajtónál menjen be, és le a lifttel. Középen keressük meg az irányítópultot, és robbantsuk fel. Menjünk tovább, le a lifttel, át az alagúton, míg csak fel nem tudunk jutni egy lifttel. Jobbra a létrán másszunk fel a tetőre, várjuk meg a liftet, menjünk le, és robbantsuk fel az irányítópultot. Irány vissza az obeliszkhez, és menjünk be a nagy kapun. Mikor elérjük a fa padlót, menjünk balra. A nagy barlangban lőjük szét a három tiberium gépet, de közben ügyeljünk a középen alászálló helikopterre. Induljunk tovább jobbra, kövessük az alagutat, mire eljutunk a Hand of Nod-hoz. Bent menjünk le a lifttel, majd kétszer fel a másik két lifttel a tetőre. Itt megszerezhetjük a zöld belépőkártyát. A videó után menjünk le, és robbantsuk fel az irányítópultot. Menjünk ki az épületből, és küzdjünk meg Mendozával. Miután elmenekült, menjünk az irányítótoronyba, és robbantsuk fel a pultot. A két tiberium siló közé helyezzük el az ion beacont, és menjünk távolabb. Ha felrobbant, szálljunk fel a repülőgépre hátul.

Mission 4: A terv megtörése

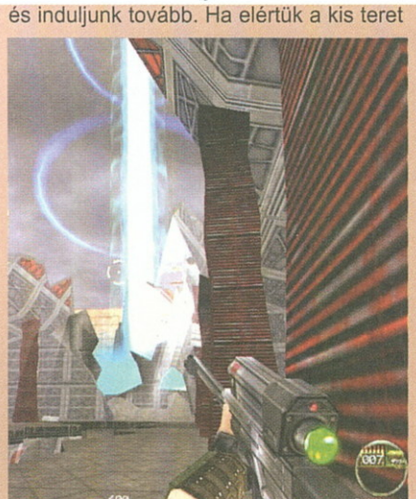
Menjünk fel a partról az ágyúhoz, közben likvidáljunk minden Nod-katonát, és robbantsuk fel az ágyút (kicsit partraszállás-feeling). Ezután vegyük fel a partra ledobott csomagot, és induljunk meg az ösvényen. A tiberiumgőzön minél hamarabb rohanjunk át, és a roncsból vegyük fel az adatdiszket. Továbbmenve a parton robbantsuk fel a két légvédelmi állást és a két ágyút (ezeket nem muszáj), majd vegyük fel a ledobott ellátmányt. Ezután két úton mehetünk tovább, az egyik: ha kilőjük a palánkot a bányánál, és ott megyünk fel. Míg a másik: tovább a parton. Ajánlatos ezt választani, kevésbé ártalmas az egészségre. Ha a parton megyünk, rakétával intézzük el az ágyút, majd menjünk be a vízesés mögé a cuccokért. Elsőként a nagy ágyút robbantsuk fel, és csak aztán a két légvédelmi ágyút (fordított esetben nem könyvelik el bónusz mission-nek a végén). A folyó melletti úton menjünk tovább, majd a lifttel fel. A kommunikációs épület központi számítógépének terméhez zöld belépőkártya kell, így menjünk a finomítóba. Lent az egyik tisztnél megtaláljuk a kártyát (ha nincs nála, akkor másik tisztnél kell keresni). Menjünk a kommunikációs központba, és hackeljük meg a számítógépet. Az itteni tisztnél megtaláljuk a sárga belépőkártyát, így már fel is robbanthatjuk a központot, a finomítót és az erőművet is (sok plusz munka, pfű). Ezután rakétavetővel lőjük le Sakura helikopterét. Miután lezuhant, távozzunk a bázisról az északi kapun, és menjünk a dokkhoz.

Mission 5: Potyautas

Menjünk le a rámpán, és be az ajtón. Szabotáljuk a torpedókat, és menjünk tovább. A gépházba érve menjünk le egy szintet, és lőjük szét a négy irányítópultot. Menjünk fel a terem végében lévő lifttel, majd tovább a balra lévő ajtón, és fel a hajó fedélzetére. Itt a konyhában a tisztnél megtaláljuk a zöld belépőkártyát. Menjünk le a lépcsőn, és szabadítsuk ki a rabokat. Menjünk fel a „zöld" ajtóhoz, majd egészen fel a hídig, ahol az első tisztet intézzük el. Nála megtaláljuk a sárga belépőkártyát. Menjünk vissza a tengeralattjáróhoz, ahol ezt a küldetést kezdtük. Menjünk tovább a „sárga" ajtón, a nagy teremben le, és az északi ajtón tovább. Szabotáljuk a két torpedótartót. Menjünk fel a lépcsőkön a konyhán keresztül a fedélzetre, és lőjük le a helikoptert. Be az ajtón, és addig menjünk felfelé, amíg meg nem találjuk a kapitányt. Miután végeztünk vele, vegyük fel a vörös belépőkártyát, majd menjünk vissza a fedélzetre. Keressük meg a vörös ajtót, és menjünk vissza a tengeralattjáróhoz, ahol találkozunk a rabokkal.

Mission 6: Halálos találkozó

A második beugrónál menjünk balra, majd forduljunk jobbra, intézzük el a tankot, és a sarokban robbantsuk fel a szeméthalmot, mivel mögötte találjuk Hotwire-t. Vegyük fel a cuccokat, és az úton a barikádhoz érve használjuk a rakétavetőt a lángszórós tank ellen. A város terére érve meg kell védenünk azt az ejtőernyős Nod-katonáktól. Ha végeztünk, menjünk a középen lévő bunkerba, ahol Gunner-rel találkozunk. Menjünk be az épületbe, fel a lépcsőn. Egy hosszú út után találunk balra egy házat, ahol találkozunk egy fickóval. Őt kövessük, és védjünk meg. Ő elvisz minket az ellenállók egy kisebb bázisára, ahol ismét kövessük a másik fickót. Kiérve a házból a fal tetején újra találkozunk Mendozával. A helikopter mellől vegyük fel cuccokat, majd továbbindulva forduljunk meg, mivel szemből és a hátunk mögül is megtámadnak. Ha elintéztük őket, akkor induljunk tovább, és balra a házba menjünk fel. A távcsövessel lőjük le az obeliszknél lévő mérnököket (ügyeljünk lent a rakétavetősökre, és a helikopterre), akik egymás után próbálnak elmenekülni. Ha végeztünk, kint szálljunk be tankba, és egy kicsit előrébb jobbra a házba menjünk be. Beszéljünk a fickóval, akitől kapunk egy fegyvert, majd rövid időn belül a fetrengő mutáns átalakul visceroiddá. Végezzünk vele és a néhány Nod-katonával. Szálljunk vissza a tankba, és induljunk tovább. Ha elértük a kis teret



a kunyhóval, ügyeljünk a tetőn lévő orvlövészre. Továbbindulva lőjünk szét mindent, ami mozog, majd elérve a nagy házat menjünk fel az emeletre. Itt talál-

kozunk Deadeye-jal, akit kövessük.
A sarkon szálljunk be a lángszórós tankba, és induljunk tovább, miközben mindent fújjunk le a tüzes áldással. A sérült Buggy-nál jobbra fent az ablakban ismét találkozunk Mendozával. Induljunk tovább a tankkal (ha még van), és elérve a katedrálist először induljunk tovább a bal oldalánál egyenesen. Balra az egyik ház emeletén megtaláljuk Babushka-t, akit szabadítsunk ki a Nod-katonák karmai közül. Irány vissza a katedrálisba, és az emeleten beszéljünk Patch-csel. Ezután nincs más dolgunk, mint kimenni és lelőni minden Fekete Kezes katonát.

Mission 7: A Fekete Kéz szorítása
Elérve a bázist menjünk be a jobb sarokban lévő ajtón, és forduljunk jobbra. Menjünk be az ajtón, majd le a lépcsőn, és robbantsuk fel az irányítópultot. Vissza át a labirintuson, és be a kúriába. Menjünk fel a lépcsőn, és forduljunk jobbra, ahol menjünk be az ajtón. A könyvtárban középen lőjük meg a könyveket, míg ki nem nyílik a titkos fegyverraktár. Menjünk ki, majd jobbra kétszer, egyenesen, és fel a lépcsőn a számítógépteremben. Hackeljük meg a számítógépet, majd pedig vegyük fel a vörös belépőkártyát. Menjünk le a pincébe (egy szinttel lejjebb, ugyanazon a helyen van a lejárat, mint itt a lépcső), és a második cellában beszéljünk a rabbal. Induljunk tovább, míg meg nem találjuk az elrabolt kutatókat. A videó után Sydney-t el kell kísérnünk a helikopter-leszállópályához, ami igen egyszerű, mivel másfelé minden út le van „zárva". Kiérve – szerencsére utoljára – meg kell küzdenünk Mendozával. Rögtön ugorjunk félre a rúgása elől, majd használjuk a lézerpuskát, ha van még hozzá lőszerünk. Ha Mendoza odarohan Sydney-hez, mi is menjünk oda, hogy befejezzük a küldetést.

Mission 8: Az elnyomás obeliszkje
Emlékszünk a 6. pályára? Most ugyanaz, csak visszafelé. Kísérjük el Hotwire-t a nagy házhoz, amiben Deadeye volt.
A légvédelmi ágyúkat ne lőjük szét a teherautókon, mert azokra még szükség lesz, mivel Hotwire átállítja a mi oldalunkra. Miután mindenki felszállt a helikopterre, induljunk tovább az úton. Elérve a városteret robbantsuk fel a két radarállomást, miközben ügyeljünk a rakétásokra és orvlövészekre. Induljunk tovább, és ott, ahol kiszabadítottuk Hotwire-t a 6. pályán, balra a kis kunyhóba nézzünk be. Kövessük tovább az utat a lezuhant helikopterig, és balra szálljunk be a tankba. Induljunk tovább, és ne izguljunk, ha kilövik a tankot, úgyis kapunk másikat. Annál a térnél, amit egy csomó tank véd, lőjük szét a földön heverő napalmkészletet. Ezután eljutunk a parkba, ahol elsőként lőjük szét az obeliszket, majd a lopakodó tankot (láthatatlan, amíg nem lő vagy nem találják el). Ezután már csak szét kell lőnünk a két föld-levegő rakétaindító járművet.

Mission 9: A gonosz fejlődése
Lőjük le a tiszteket, és vegyük fel a gutlingot. Menjünk ki, és fent az emeleten a panellel nyissuk ki a cellákat. Induljunk tovább, jobbra, majd balra a szobában a fickótól megszerezhetjük a sárga belépőkártyát. Szereljük fel magunkat a fegyverekkel, és az ebédlőből balra menjünk ki. Balra a sarok mögött találunk egy Nod Buggy-t, amibe szálljunk be, és kövessük az utat. Keressük meg a leszállópályát, és robbantsuk fel. Ezután kutassuk át a négy épületet, hogy további fegyvereket szerezzünk, és a rabokat szabadítsuk ki, majd távozzunk a főkapun. Szálljunk be a tankba, és kövessük az utat, menjünk keresztül a kék alagúton (figyeljünk jobbról a lopakodó tankra), míg el nem jutunk a gyárba. Menjünk le a nagy lifttel, és balra az ajtón menjünk be. Robbantsuk fel az irányítópultot, menjünk ki, jobbra pedig le a lifttel. Kövessük a folyosót, míg balra a sarokban meg nem találjuk a tankot. Ebbe szálljunk be. Menjünk tovább, amíg meg nem találjuk a folyosó végén a liftet. Menjünk le, majd a barlangba érve balra a lifttel ismét le. Állandóan jobbra tartsunk, míg el nem érjük a vörös skorpiófarkat. Kane hologramjától jobbra és balra lévő termekben robbantsuk fel az irányítópultokat. Menjünk le a lifttel, ahol egy rövid videó után a kissé megváltozott Raveshaw-val kell megküzdenünk.
Állandóan hátrálva tüzeljünk rá a lézerpuskával, és amikor felugrik a függőfolyosóra, a távcsöves puskával lőjük fejbe (vagy hatásos az erősebb lézerfegyver is). Tiberiumpuskával soha ne lőjünk rá, mert az csak gyógyítja.

Mission 10: Minden agy, nem izom
Menjünk fel a lifttel, és balra a teremben keressük meg a ruhát a profnak. Fent pedig vegyük fel a zöld belépőkártyát. Menjünk át a másik terembe, ahol balra pedig a sárga belépőkártyát találjuk meg. Most már tovább tudunk jutni középen. Kövessük a folyosókat, és ügyeljünk a falon lévő automata ágyúkra. Igen gyakran mentsünk, mert heves ellenállásra kell számítanunk. Körülbelül ugyanazon az útvonalon kell visszafelé mennünk, amerre jöttünk, mindig csak a lifteket keressük, amivel felmehetünk. A mutánsok ellen ne használjuk a tiberiumpuskát, mert gyógyítja őket. Ha felértünk a felszínre, kísérjük a helikopterhez a professzort. Mielőtt mi is csatlakoznánk, nézzünk szét egy kicsit, és likvidáljuk a Nod-tiszteket.

Mission 11: A holnap technológiája ma
Szedjük össze a cuccokat, majd induljunk el. Rakétával intézzük el a légvédelmi ágyút, majd pedig menjünk be a Hand of Nod-ba. Robbantsuk fel az irányítópultot, míg az egyik tisztnél megtaláljuk a sárga belépőkártyát. Menjünk ki, és a falnál a nagy kapun menjünk a romok közé, és bent robbantsuk fel a finomítóban az irányítópultot. Lassabb, de egyszerűbb megoldás, hogy a mamuttankkal szétlőjük a finomítót. Kint az egyik Fekete Kéztől megszerezhetjük a zöld belépőkártyát. Jobbra a menjünk ki a falak közül, és nyissuk ki a kaput. Vagy a mamuttankkal, vagy a rakétás járművel lőjük szét az obeliszket, a légvédelmi ágyút, majd a kapu mellett a másik légvédelmi ágyút. Nyissuk ki a kaput, és balra menjünk be, ahol láthatunk egy lezuhant ufót (mire Havoc azt mondja: *„Na, ez szerencsére nem egy Nod-járgány!"*). Menjünk egyenesen, és jobbra nyissuk ki a kaput, majd a következőt is. Ha megvan még a mamuttankunk, akkor gyorsan rohanjunk át a másik kapuhoz, és kinyitva azt használjuk a tankot az épületek likvidálására (erőmű, leszállópálya, kommunikációs központ, légvédelmi ágyú). Ha nincs, marad a kézi módszer. Menjünk tovább, és intézzük el a maradék épületeket is. Távcsövessel érdemes előtte leszedni a rakétásokat az épületek körül. Lőjük szét vagy robbantsuk fel a következőket: két légvédelmi ágyú, irányítótorony, leszállópálya, két tiberium siló és a gyártó épület. A vörös belépőkártyát mindig máshol találhatjuk meg egy Fekete Kezes fickónál: leszállópálya, kommunikációs központ, gyártó épület. Ha megvan, nézzünk szét a lezuhant ufóban. Ezután nincs más dolgunk, mint visszamenni a Nod-templomhoz (ügyeljünk a két lopakodó tankra), és szabotálni azt.

Mission 12: Szent földre lépés
Na, akkor kezdjünk el futni! Keressük meg a rámpát lefelé, és fussunk le, majd az egyik ajtón menjünk be. Minden pihenésre alkalmas helyen mentsük. Tartsunk lefelé, míg a műtárgyas terembe nem érünk. Fentről távcsövessel szedjük le a templarokat. Lent az északi ajtón menjünk be, és vegyük fel a zöld belépőkártyát. Menjünk tovább a „zöld" ajtók valamelyikén. Le a lifttel, és tovább az ajtókon. Balra menjünk le, és a szemben lévő teremben vegyük fel a sárga belépőkártyát, miután megöltük a visceroidokat. Menjünk fel, és be a „sárga" ajtó valamelyikén. Töltsük fel magunkat, és menjünk be a terembe. Kétoldalt a két üvegtetejű asztalnál lévő kapcsolóval meg lehet akadályozni, hogy több templar szabaduljon ki, csak odajutni nehéz . Válasszuk az egyszerűbb módot, és szépen nyírjunk ki mindenkit. Menjünk le valamelyik középen lévő lifttel, és essünk le. Fussunk kétszer balra, majd kövessük az alagutat, és ismét balra. Nem érdemes a mutánsokkal leállni harcolni, mert egyfolytában jönnek. A rámpákon menjünk fel a legfelső szintre, ahol Petrovával kell megküzdenünk. Jó szolgálatot tehet az automata volt fegyver, vagy az erősebbik lézerfegyver (ha van lőszerünk). Miután legyőztünk mindenkit, vegyük fel a vörös belépőkártyát. Sydney-vel távozzunk az egyik ajtón, menjünk le egy szintet, és be a „vörös" ajtón. A liftekkel először egyedül menjünk fel, és tisztítsuk meg a terepet, majd noszogassuk meg Sydney-t, hogy kövessen. Vigyük fel a legfelső szintre (illetve kísérjük fel), és már vége is a játéknak.

Crowie

WARRIOR KINGS

Alig pár hete jelent meg a Black Cactus RTS-e, amelyben háromféle úton – no meg sok száz lezúzott hullán, rengeteg ledöntött erődön keresztül – is eljuthatunk egy birodalom élére. A játékban adódó elágazások: a celestial /birodalmi/, a tech /reneszánsz/ és a pagan /pogány/ stílus közül az első kettő kerül most bemutatásra, inkább történeti és taktikai fejtegetés nyomán, mint mélyreható gazdasági elemzéssel /ehhez javallott tananyag az AOK/...

A történet az Egy Isten Birodalmában kezdődik, amely épp most érte el hatalmának csúcspontját. Ennek a birodalomnak két vezetője van, a Holy Protector (a hadsereg ura) és a Supreme Patriarch (a szellemi vezető). A konfliktust az új, könyörtelen Patriarch, bizonyos Ichthyus Granitas személye generálja, aki megszerezte a Birodalom teljes irányítását, és annak minden gazdagsága egyetlen pontba futott össze: Az Egy Isten Városába, és azon keresztül az ő kezébe. A Holy Protector, Karlem Agnus a Patriarch híve, tehát a hatalmi állapot megváltozása a Birodalom hanyatlásához vezetett. Az emberek lassan sugdolózni kezdtek, nyugtalanság lett úrrá mindenkin, sokan úgy vélték, hogy az új rend kedvéért feláldozták jövőjüket a Patriarch becsvágyának oltárán. Néhányan talpnyalók lettek, vagy bólogató Jánosok, mások nyíltan szembeszálltak a rendszerrel – ezeket koholt vádakkal perbe fogták, és eretnekség vagy hazaárulás bűnével kivégezték, a szerencsésebbeket pedig száműzték. A hadsereg, amely a békét volt hivatva őrizni, most a belső ellenség ellen fordult – a terror fegyvere lett.
Az arisztokrácia tettre kész tagjai Cravant-házhoz fordultak: Amalric bárót és fiát, Artos-t kérik fel a szószolójuknak.
Mostantól a Te kezedben van a Cravant-ház végzete, te irányítod Artos-t...

PROLÓGUS
Az idei tél korán jön, ezért Amalric megbízza a fiát a termés behordásával /500 kaja és 500 material/, ez az első feladatod...
Kapsz egy tucat zsoldost, akikkel a kordék útvonalát kell biztosítanod. A falu és a pillanatnyi helyzeted

közti képzeletbeli egyenes középpontjánál van egy facsoport, ott állomásozik a báró apuci néhány javelineer-je /íjász könnyűlovas – skirmishing képessége van, azaz lövés, pucolás, lövés/, akik őrjáratból tértek vissza és szívesen csatlakoznak hozzád. Ez könnyű misszió, szállingózó barbárok – a flipperben erre mondják: „jutalomjáték". Esetleg elcsattoghatsz a faluba építkezni kicsit, a mindig jelenlevő 'tanácsadód' ad hozzá bőven tippet.
Aztán Lothar püspök tűnik fel, nyomában egy egész birodalmi sereg. Apád rád szól, hogy hagyd őket békén, majd ő elintézi.
A Patriarch emberei azért jöttek, hogy lefogják apucit eretnekség vádjával, a javait pedig elkobozzák. Az öreg elsüt néhány korabeli káromkodást, mire lazán lekaszálják, mondván: az eretnek büntetése úgyis halál, ám még elhangzik a fater végszava: „mentsd az irhád, fuss a dokkhoz!". Tedd azt, miközben végignézheted városotok pusztulását /elég klassz jelenet/, és jöhet a 'next level'...

1. FLIGHT TO ANGLAND /celestial/
Artos és emberei hajóra szálltak, maguk mögött hagyva Cravant lángoló romjait, hogy átkeljenek a tengeren Jarlsford-ba, Angland egyik városába. Nemes feladat vár hősünkre, fel kell építenie saját birodalmát, hogy visszatérve szülőföldjére bosszút állhasson apja gyilkosain. Anglandon a banditák és a barbár hordák csatároznak a provincia feletti uralomért, egy hadúr tűnik ki mind közül: a Kegyetlen becenévvel illetett Ragnar báró, aki a délvidéket uralja. Ő lesz az igazi ellenfeled...
Sajnos hajótörést szenvedsz, Jarlsford-nak lőttek. Szerencsére a közeli falu barbár fosztogatói „kapóra jönnek", meggyilkolásukért tiéd a helyszín. Termelés megkezd – farmokat szépen sorban, und favágók az erdőbe. Aztán kalandozz a térkép szerint, első helyszín egy kereskedő – megmentésének eredménye a trading post – aztán további falvak várnak megmentésre, és a hegytetőn barbárok várják a gyalulást. Ez bemelegítő pálya, szóval 1/2 rész íjász, 1/2 rész lándzsás a recept. Fokozatos előrenyomulás Ragnar váráig, arra figyelj, hogy az íjászaid vidd tűz közelébe, így később az őrtornyokat gond nélkül felgyújthatod. Ragnar szállása előtt várható egy kisebb haderő, de formációban lassan nyomulva előre nem érhet meglepetés. A báró kegyelmet kér, ez fontos: ha igennel válaszolsz, a vallásos életút vár rád a birodalmi eszmék jegyében, ha nemmel felelsz, akkor barbárrá leszel.

2. REVOLUTION /celestial/
Angland már Artosé, sereget gyűjt, és

kezdődhet a 'visszavágó'. Útban Cravant felé a hajóit elsüllyeszti egy szörnyű vihar, pár emberével jut csak el szülőföldjére – így nehéz a bosszú…
A közeli falu vezetője örömmel fogad, és megjegyzi, hogy Lothar püspök martalócai kifosztották a provinciát, védtelenül és kiszolgáltatva hagyva őket a barbárok örömére. Jön a tél, és kaja egy szál se. Az ő raktáruk a te raktárad ezentúl, és ha ötszáz kaját bepasszolsz, az életük és a javaik attól fogva szintén a Tiéd. Nagyszerű, építs farmokat a falu köré, a sereget meg küld a falu melletti erődítmény elé a szállingózó barbárok bánatára. A raktár tele, tiéd a vár, a közelben apró település várja a feljavítást, ez lehet a favágókomplexumod. Építs a falutól északra, a hegyek lábához egy trading post-ot, kezdeti felderítés letudva. Közben felfedezed a pacikat – íjász vagy lándzsás felülhet a szabadon kószálókra – aztán húzz egy istállót az erődítménybe. Kezdetnek egy tucat íjásszal meg a főnökkel robogjunk fel a hegytetőn táborozó barbárokhoz – település eltöröl, viskók felgyújt... Vigyünk egy jobbágyot is, mert a barbárok 500 aranyát össze kell szedni – legegyszerűbb, ha építesz mindjárt egy falut oda, cucc behord, és áttér fakitermelésre. A térkép közepén fekvő városkát épp a püspök zsoldosai akarják megtámadni – óvd meg a templomot, és Tiéd a vár. A védelem helyett vonulj a fosztogatók alig köpésnyire lévő sárgával jelölt erődítménye alá /tucat íjász, ugyanennyi lándzsás, némi nehézlovasság/ ahol szépen megállsz, bevárod a kivonulókat, aztán felrepesztesz a falakhoz és elintézed a maradékot. A kapitány még időben megadja magát, ezek után a kocsmából mindig rendelkezésedre áll a nehézgyalogos zsoldos, nem kajál, és csak 20 aranyba kerül. Lehet továbbmenni, Aventaille a következő állomás, ahol az ominózus forradalom zajlik – nem komoly próbatétel, alig pár túlélő likvidálása. A város megmentőjének kijár a bárói cím, most már nemesemberként döngölhetjük földbe a Kormányzó rezidenciáját – maximális létszám, sok íjász, zárt alakzatok, ez minden…

2. ANGLAND INVADED! /pagan/
Ha Ragnar kegyelmi kérvényét nem fogadjuk el, akkor jutunk ide. Anglandtól északkeletre fekvő szigeteken /Isles the Northlanders/ laza szövetségben élő barbár törzsek laknak, amelyek a rablás és fosztogatás művészetének hódolnak. Ragnar báró ezekre a szigetekre menekül, és meggyőzi az itt élőket, hogy csatlakozzanak hozzá egy Angland ellen irányuló invázió keretében. Artosnak villámgyorsan egyesíteni kell az országot, hogy visszaverje a támadást…
A kastélyunk alatti területre vonjuk össze a gazdaságot, és zárjuk le a völgy bejáratait védőtornyokkal, emellett tartsunk cirka tíz squire-ből álló mozgékony elhárítást. A kezdetben önként csatlakozó barbárokra mondjunk igent, és szép fokozatosan a hegyek csúcsán vándoroljunk Ragnar főhadiszállása felé. A pogány Maypole gyors felfedezésére kár külön energiát pazarolni, és a kocsma illetve shop építést is hanyagoljuk. Csak íjászok kellenek, mellékük pedig lándzsások vagy nehézlovasság, a barbárok is csattoghatnak velünk - de ne vessük harcba őket, Ragnar-nál a gyújtogató képességük jól jön majd… Ha sikerül eközben a négy égtáj irányából felváltva érkező inváziókat féken tartani odahaza, akkor a hegyek csúcsán kis csapatunk könnyedén boldogul, Ragnar házát felgyújtva pedig jöhet a következő küldetés…

3. RESCUE TOMAS /celestial/
Családod régi barátja, gróf Tomas hosszú ideje nem üzent már, ami elég baljós előjel ezekben az időkben, így felkerekedsz, hogy megtudd, mi történt vele. Amboise-ba érve a húga (poligon-viszonylatban is jó a csaj) fogad egy kisebb hadsereg élén – mint kiderül, otthonukat a Pátriárka parancsára Amboise hercege ostromolja, a bratyót pedig már korábban foglyul ejtette ez az istenverése. A lány eltűz vissza a várba, Téged pedig elküld az egyik baráti falu segítségére. A kis falucskát épp fosztogatók támadják – elég gyér számban: rutinmunka, utána az elöljáró hálálkodik, kinyilvánítjátok: „Tomas rulez" ;-), és már adja is a szekeret az utánpótlással. A várba bejutatni elég kacifántos dolog, szóval kerüljük meg előtte a tavat kívülről, másszunk fel a hegyhátra (ahol cölöpök állnak ki a domboldalból), ők nem tudnak hozzád férni, de a te íjászaid a platón és a bejárat oldalánál lévő könnyű gyalogságot gond nélkül letarolják. Aztán a sereggel vissza a bejárati részhez; egy kisebb zsoldoscsapat és néhány íjász téblábol a külső gyűrűben – no problem, sima győzelem. Nomád tábor a közelben (nem kell zargatni, senki nincs odahaza), előtte dombocska, íjászok felmásznak, szekér hátul jól elrejt, a nehézlovassággal vágtassunk előre, de óvatosan, az első körben csak a felfelé vezető út lábánál állomásozó gyalogságot csaljuk az íjászokhoz, ha a feljebb álló nehézlovasság megindul, nagy trutyiban leszünk, ha nem, akkor a nyilak lazán bevégzik a melót.

A következő körben csalogathatjuk az imént említett pacisokat, ők sokan vannak és gyorsan elérik az íjászainkat, de mielőtt ez bekövetkezne: lovassági roham + Artos bless spellje. Az út tiszta, irány a vár, de még Tomast meg kell menteni. A falu vénje aszondja, hogy T. Guiscard várában senyved, de nem árt Abott testvért meglátogatni az apátságban, mert az öreg tud valamit (ja, a sörfőzés receptjét;-). Az úton barbár tábor – lakosság íjászokkal lenyom, supply kocsi elvisz. Aztán nehézlovasság& könnyűgyalogság támad a völgyből, előbb intézzük a nehezet, aztán oszlopban megpucolva az íjászokkal (gyorsabbak, mint a vonalban közelítő ellenség) álljunk meg néha lövöldözni, míg el nem fogy az enemy. Még egy barbár tábor, és már fenn vagyunk Abott-nál. A szent ember hatására két társunkkal szerzetesnek álcázva felmászunk Guiscard várához, és a jámbor zarándokok előtt megnyílik a kapu. Balra ott a puskapor, amit Abott említett, nosza kapjuk fel. A börtön a vár bal hátsó sarkában van, szintén hátul és középen van a fal gyenge pontja: ott fogunk meglógni. Első művelet: figyelemelterelés. Robbantsuk egyet a kapuhoz közel, erre odasereglik a nép, szabadítsuk ki Tomast, aki perpill auswitzi túlélőre hasonlít (szál pendely, zörgő bordák), aztán robbantsuk a falat és irány a természet…

3. RETREAT AND REGROUP /pagan/
Artos visszatér Cravant-ba, de mielőtt felszabadíthatná, Guiscard nagyherceg a Patriarch parancsára hatalmas sereg élén bevonul a tartományba. Nincs mese, hősünknek menekülnie kell méghozzá

Tharingia vadonjába, ám Homley kikötőjéhez a birodalmi blokádon keresztül vezet az út…
Téblábolunk el az előttünk lévő faluba, ahol az elöljáró némi kaját /supply wagon/ és egy scoutot ad, aki elvezet a folyó gázlójához. A túloldalon két lovas őrködik, úgy kell kinyírni őket, hogy ne lármázzák fel a közeli erődöt. Artos lova nem veheti fel velük a versenyt gyorsaságban, ezért az íjászok és a supply kocsi vissza a folyó kanyarulatához, egészen az éles kiszögelés csúcsáig. Ha megriasztottuk a járőrt, az íjászok simán legyűrik a túlsó partról. Aztán át a gázlón, és hamarosan néhány régi katonánk /battle rider/ csatlakozik hozzánk. Az infójuk szerint van még néhány harcosunk a hegytetőn - a börtönben. A kiszabadítási műveletet kétfrontos módszerrel könnyebb véghezvinni - Artos, íjászok, lándzsások a meredek oldalsó ösvényen, a battle rider-ek meg megkerülve a hegyet a két íjász-őrszemnél szemből támadjanak. A hozzánk csatlakozó haderővel most már irány a legközelebbi magaslat, ahol hegyi pásztor figyelmeztet a birodalmi erőkre, aztán fel egészen a csúcsra, itt az íjászok megtisztíthatják a lenti régiót - őrtorony felgyújt. A város előtt van még egy lovaglándzsás-íjász összetételű birodalmi sereg, de könnyedén elsöpörhetők. A város elöljárója szerint túl veszélyes itt maradnunk, vigyük az embereit, és menjünk a dokkhoz, aztán hajózzunk Tharingia-ba. Sietni kell, a dokknál még belénk köt pár birodalmi csapat, nyomjuk le, és várjunk a hajókra. Végül mindenki beszáll, és irány a tenger…

4. GUISCARD ATTACK TOMAS /celestial/

Miután megmentetted kedves cimborádat, Tomast, és felszabadítottad a gonosz elnyomás alól Amboise-t, a Pátriárka érthető módon berág egy pöttyet, és elküldi Guiscard őfőméltóságát a Birodalmi sereg élén, hogy a tartomány központját, Faussal-t porrá égesse, titeket pedig megnyuvasszon. A küldetés elején a húgáért aggódó Tomas a várba megy, neked marad a falu. Cél az építkezés és a település védelme, minden parasztot a mezőre, villámgyorsan beindítani a termelést.
Üzenet érkezik, hogy egy kereskedő karavánja veszélybe került. Amíg nincs 8-10 javelineer-ed és ugyanennyi nehézlovasod, ne mozdulj, ugyanis a közeledésed aktivizálja a támadókat, akik elég gyorsan odaérnek. Szóval csak lovasokkal érdemes menni – amúgy nem nagy kihívás: pár perc hent.
A kereskedő hálálkodik, felajánlja a mangonel-jét /kőhajító/, de a tanácsadód figyelmeztet, hogy ez eretnek cucc, szóval itt egy elágazás: ha elfogadod, reneszánsz /tech/, ha nem, imperial /cel/. Kapsz még képletesen egy hadnagyot is, aki bevezeti a milícia fogalmát /a jobbágyból egy kattra gyalogos lesz és vica versa/.
A következő teendő a növekedés, építsünk shopokat is – a mercenary-nek nem kell kaja, a gyalogság felét ezzel kiválthatjuk. A 120-as populációból kábé 10-10 könnyű illetve nehézlovas kell, 15-15 mercenary illetve lándzsás (a man-at-arms jobb, de lassabb) és kb. 20-25 íjász. A játék elején a karaván támadás színhelyétől nem messze dobjunk le egy trading post-ot, a tó fölött így látszik majd a vár széle, plusz gyártsunk egy felderítőt, keressük meg vele a várhoz felfelé vezető utat, de ne menjünk túl közel. A seregünket sorakoztassuk fel a tó felső részénél – a felderítő szépen induljon el felfelé a várba, mire dühödt tempóval 2 kompánia nehézlovas ered utána, nyomukban nagy halom gyalogossal. A nehézgyalogsági sorompónk megállítja, az íjászok már előtte megtépázzák, aztán a saját lovasságunk még megtiporhatja őket. A szállingózó gyalogosok könnyű prédák, és Tamás bátya is fellelkesül győzelmünk láttán, kitör a várból, majdnem happy end. De ekkor bukkan fel Guiscard főserege, ők választanak csatateret, ráadásul embereinket automatice arra a mezőre rakja a program – sajnos felébe, harmadába, így a térképről vadásszuk össze a kimaradt katonákat, és vezényeljük a csatatérre. Mi leszünk a jobbszárny, igazából csak tippeket adhatok: siessünk kivégezni az ellenség íjászait, még ha pár nehézlovasunk fogával fizetünk is érte, a miénket viszont védjük mindenáron. Ha beért minden elkószált seregtestünk, nincs mese, győzni fogunk.

4. THE THARINGIAN WIND /pagan/

A Cravant-ház régi ágából van néhány kuzinod Tharingia-ba, őket szándékozol felkeresni. Artos nyomában ott Guiscard serege, és a kaja is kevés, jó lesz sietni…
A pálya kezdetén egyből összefutunk pár birodistával, az üsd-vágd stílus mehet. Lehetőleg a völgyben maradjunk, kár felmenni a hegytetőre a henge-hez /időpazarlás az ott lévő boszorkány kísérgetése/, inkább nyomuljunk a pálya közepe felé. Néhol futunk csak össze jelentéktelen erőkkel, valamint érdemes fele kajánkat a banditáknak adni az erdőn való biztonságos átkelésért - kevesebb macera. Az erdő végénél, ne a part mellett poroszkáljunk - ott ellenséges erőd figyel, inkább a tágas mezőn. Ha a lila kuzinhoz /Brunia őrgrófja/ megyünk, a filozófus-tudós szférát nyerhetjük - reneszánsz /tech/ pályák, ám ha a narancssárga kuzint /Angon őrgrófja/ keressük fel, akkor a régi istenek útján - a pogány /pagan/ nyomon haladhatunk tovább. Mindkét esetben a környékbeli nemesség kiirtása /ergo saját kuzinjuk is/, valamint a birodalmi sereg likvidálása a cél. A kiválasztott kuzin nemesi kúriája alapból jár, tehát építs, gyárts, és a haza fényre derül…
Angonnál a pogány cuccokat nem erőltettem, 20-25 íjász, 5-10 zsoldos, egy supply kocsi, 15 nehézlovas, 10 lándzsás és lehet indulni a hozzánk legközelebb eső /piros/ erődítmény ellen - a bázisunktól nem messze, nyugatra. Aztán irány a kuzin, igazából ezek nem ellenfelek, csak otthon is legyen pár harcosunk - komoly védelem nem kell - inkább gyorsan mozgó lovasok. Ha a kuzint legyaláztuk /lila/, akkor tőle nyugatra a piroskák települését illik egyszuszra ledöngölni. Aztán irány Heinhrich vára /jelölve a térképen/, ő is piszkálta a kuzin csőrét, tehát terepegyengetés. Némi erősítést vegyünk magunkhoz, és elsőként a figyelőtornyokat gyújtassuk fel az íjászokkal, aztán a falut ne nagyon zargassuk egyelőre, hanem a nagyobbik település közelében próbáljunk magaslati pozíciót felvenni, ha sikerült, akkor nem lehet gond, ezzel a konkuráló nemesség elfogyott, érkezik a birodalmi sereg. A lovasok, és a nehézgyalogság a bázisunkhoz közel eső erdei út völgyében sorakozzanak, az íjászok pedig a hegygerincen - gyakorlatilag ennél a felállásnál moccanni sem kell, sima győzelem…

5. CRUSADE /celestial/

Ha visszautasítottuk a kőhajítógépet, a 4. küldetésben nincs változás, és a következményei is hasonlóak: a Patriarch kivégezteti Guiscardot a vereségért. A gallicusi nemesek viszont összefognak Artos-szal (nincs királyság ;-), hogy megreformálják a Birodalmat az új Ortodox Egyház égisze alatt, és felszámolják a korrupt hatalmat. Egyedül Szent Celestin munkái (és a botja)

– amelyek elűzik a gonosz démonokat – segíthetnek választott utadon. Askulon tabernákulumában mélyen Fanicia szívében van elrejtve e kegytárgy. Artos tehát hajóra száll seregével, és Ekronban szándékozik partra szállni. Itt viszont a Kard Lovagjainak vezetője Reynald D'Aqulios az úr, aki a megboldogult Guiscard kuzinja. Első pillanatban nem viseltet nagy jóindulattal Artos irányába, legszívesebben a tengerbe dobná, de Hamid városa piszkálja épp a csőrét, és minden segítség jól jön. Elküld a lovagjaiddal, hogy a hegyi úton kerülj a hitetlenek hátába, útközben gyér ellenállás – a dombtetőn három mangonel és egy csapat zsoldos vár.
Ebben a pillanatban Reynald megindítja a frontális támadást, de túl korán, egyedüli esélye, ha szétlövöd az ellenség templomát – hegytetőről könnyű munka. Választás jön, vagy legyilkolsz minden hitetlent, ezzel erősítést kapsz a keresztesektől, vagy hagyod megtérni őket, akkor pedig a sivatagi farmokon alapuló gazdasági jólét vár – javaslatom ez utóbbi. A következő lépésben a keresztesek régi, kicsit omladozó várát kellene elfoglalni, ezt a „kaktuszos úton" történő előrenyomulással könnyű abszolválni. A várra nagytatarozás, a saljukis jobbágyokra meg őrült sivatagi farmépítés fér rá. A környék oázisainál további földművesek csatlakoznak, ha nem mészárolod őket halomra. Mielőtt eltűznél Askulonhoz rombolni, először a keleti irányban messze a térkép szélén álló magányos erődöt kell hatástalanítani, innen ugyanis rendszeresen rajzanak ki folyton molesztáló alakulatok. Askulon ostroma kicsit zűrős, biztos van jobb megoldás, de én a középső 'feljárón' lépésről lépésre (battery ram elől, aztán mangonel szétbombáz torony, mögötte lovagok és íjászok a kiro-

hanó ellenség ellen) erődöket építettem, így jutottam át a két külső gyűrűn, majd össznépi rohammal elgyalultam a kalifa palotáját, és ezzel ende...

5. SIEGE OF MORDONIS /tech/
A Birodalmi had vérző orral vonult vissza Gallicus földjéről, amely immár szabad és független, bár királyt választanak rögtön – Artos-t, azaz téged –, de mindenki tudja, hogy a Pátriárka bosszúja nem késik (Guiscard-ot kivégezték, a „főnök" utálja a vereséget ;-). Az elit birodalmi sereg túlerőben van, és jól képzettek, egyedüli reményed az Alkimistákban van – olyan filozófusok és tudósok titkos társaságában, akiket a birodalmi egyház üldöz. Ezek a jóemberek ostromgépeket tudnak építeni, és ismerik a „fekete por" titkát, ezért mielőbb találkozni akarsz velük. Egyedüli hátulütője a dolognak, hogy az Inkvizítorok Testvérisége őrzi Illyricust, és ezek a harcosok igazi fanatikusok...
Két híres feltaláló az első célpont, akiket az egyház eretnekség vádjával lefogott. Nosza menj, és szabadítsd ki őket – a hála nem marad el. A közeli – megjelölt – magaslaton épp birodalmi lovagok készülnek pápai parancsra lefogni a leendő hírforrásunkat – ám mielőtt megmentenénk a szerencsétlent, a hegy lábánál fekvő barbár

testvéreket részesítsük az Úr kegyelmében. Majd a szokásos „hadrend felállít – scout előreküld – ellenfél elcsal" módszerrel tisztítsuk meg a dombot – az inkvizítort a lovassággal villámgyorsan tiporjuk le, mert durva sebzése van, tüzet lő a drága.
A dombtetőn Walter vár, az alkimisták első díszpéldánya, aki típusát tekintve sapper, azaz „műszaki katona". A környék kiképzőhelyeit megkapjuk, ha szükségünk van utánpótlásra, most vásároljunk. Walter megadja Leandro de Trouer (az egyik tudós) tartózkodási helyét – Rudokkia várbörtöne –, előbb azonban az úriember obszervatóriumát kell felkeresnünk. Útközben elszórtan néhány vadember állja utunkat – gyors győzelem, aztán az obszervhez cipeljük oda a sapper-t, aki a Siege Engine (mozgó platform, amellyel a várfalakon mászhatunk át) ostromgéppel gazdagítja tudásának tárházát, és a szélmalom jótékony titkát adományozza még, ami a termelési metódusban a jobbágyok kajaforgalmát élénkíti. Az obszervnél továbbmenve birodalmi pikás és íjászalakulat véd egy supply kocsit, szerezzük meg, ezzel újra megnöveltük az élelmiszerkészletünket. Aztán vissza az első magaslathoz, a bázishoz. Sasszemmel kiszúrható, hogy hátul a hegyek lábánál titkos ösvény vezet Rudokkia várához – elég egyetlen sapper-t felküldeni – ja, és legyen még minimum 75 aranyunk /ez fontos!!!/. A várfal hátulsó részéhez nem látnak oda a toronyból, nyugodtan ácsoljunk siege engine-t, másszunk be, majd barkácsoljunk még egyet, ez a belső várfalon juttat át, aztán ott vagyunk a börtönnél, „noch einmal" siege masina – hisz ki is kell jutni. Aztán kattogtathatunk a börtönökre, miután kiszabadítottunk mindenkit, lazán szaladjunk hazáig. Kezdhetünk készülődni – íjászokat a bázis üres tornyaiba –, ugyanis hamarosan lovasság és gyalogság jön utánunk a hegyről. (Ez egyébként az egyszerűbb módi, de lehet „várostromolni" is, mazochisták próbálkozhatnak ;-). Eközben a felszabadított Leandrónak az armouryban van jelenése, majd hálája jeléül a Trebuchet – kőhajítógép titkával ajándékoz meg, és elárulja, hogy Paulo, a „puskapor atyja" Mordonis várában raboskodik. Az egyik katonádat jobbágyra válthatod a főépületben, és indulhat a gazdasági meló... Úgy egy óra múlva – néhány hegyről beeső roham után, kisebb sereggel és az elmaradhatatlan scout-sapper párossal zúgj vissza a hátsó ösvényen, építs pár hajítógépet, lődd ki a barakkokat és az összes tornyot. Aztán a hegy tetejéről az egész környék eldugott erődjeit, figyelő tornyait katapultold szét a scout célfeltáró képességeit kihasználva. Ha végeztél, battyogj el Mordonis várához úgy 30-40 íjász, 30-40 lovas, 10-20 gyalogság plusz a katapultok és a scout társaságában, valamint a társszekerek. Ez útközben minden apróbb ellenállást megszüntet. A várhoz felfelé vezető ösvényt gyenge erők védik: egy-egy század íjász-könnyűgyalogság, ráadásul a védművek katapulttal már messziről lerombolhatók. Szabadítsd ki Paulót, és itt a vége...

5. SNEAKY SUCCUBI /pagan/
Guiscard elmenekült, de a seregének kampec. Épp csak lélegzetvételnyi időhöz jut hősünk, a Patriarch máris mobilizálja a Scara-t, az elitet. Artosnak pillanatnyilag nincs olyan haderő a kezében, amely felvehetné ezzel a versenyt. Azonban az erdőben a sámánoktól hallott a 'Black Grimoire' varázskönyvről. Ennek segítségével pusztító lényeket lehet megidézni a szellemvilágból, a bibi csak az, hogy a keresztes lovagok egyik rendje őrzi a cuccot Sybilla városában.
Gond lesz bőven, a kiszálláskor kapott 'légi felvételek' szerint a közelünkbe élő Guido báró nem kedvel, az egyetlen hágót őrző Master Tern szintén utál, és még sorolhatnám...
A közeli Guido-nak szerencsére gyengéi a nők, küldjünk 3-4 succubi-t hozzá, a pap ott lábatlankodik, így az egyiket mindig csalinak használva eltávolíthatjuk őszentségét a várból. Minden gyönyörűség látogatásáért egy kisebb csapat katonát kapunk /először lándzsások, aztán knight-ok, végül 2 mangonel - én itt megálltam - elég a prostitúcióból ;-)/ Időközben azért építkezzünk, de a legfontosabb, hogy a völgykatlan bejáratától nem messze vmi 'patent' véderőt képezzünk - 10 battle rider, pár íjász elég - de legyen velük egy succubi. Mindig ugyanazon az útvonalon, és nagyjából ugyanannyi katona jön egy darab katapulttal - ehhez kell a sucubbi 'charm' spellje. 3-4 ilyen kisebb sereg legyalázásával, máris megvan a szükséges mangonel támogatás, hogy a hegyszorost védő tornyokat leromboljuk, előtte pár scout bemozdulás nem árt - így az ott állomásozó helyőrség kicsalható. Ha a szoroson átjutottunk, két lehetőség van, a Vericundi tesók közül bármelyikkel szövetkezhetünk. Selyphus /lila/ reneszánsz ember, Saphrax pogány /zöld/ a következmény ugyanaz, bárkit tisztelünk meg – a feladat a bratyóját lenyomni, foglyokat kiszabadítani /ezt nyugodtan felejtsük el/. Személy szerint Saphrax-ot preferáltam, de előtte Selyphus várát telenyomtam a katonáimmal, így a duma után rögtön ellenségesre váltó

sértődött 'rokony' meg se tudott moccanni a katapultok szétszedték a tornyait, az időközben kifejlesztett /Temple of the Moon upgrade/ fomorian-jaim pedig a kastélyát,

az egységei mellé állított lándzsások, succubi-k semmi mozgásteret nem hagytak számára…

A völgykatlan bejáratát /Eagle Pass/ egészen addig őrizni kell, míg a keresztesek várának /narancssárga/ bejáratához fel nem vonulunk /6-8 fomorian, mangonel-ek, 30 íjász, 3-4 succubi - az ellenség mangoneljei ellen, nehézlovasság, és gyalogság durván 20-20/. Közben választott szövetségesünk erősítése is megérkezik. Ezzel együtt a befelé vezető úton szép lassú, fokozatos előrenyomulással - torony ledönt a fomorian-nel, íjász darál, aztán lovasság tisztít - hamar eljutunk a főépületig, amely mellett ott árválkodik a céltárgyunk, amit ledöntve, máris vége a pályának…

6. VALLEY OF DEMONS /celestial/

Artos visszaindul Gallicus-ba, hogy összegyűjtse az embereit, ám útban hazafelé, Akaika partjainak közelében hírt kap, miszerint Karlem Agnus, a Holy Protector és a Scara, azaz a professzionális birodalmi hadsereg Iconium város közelében, egy völgyben képzi ki az újonnan besorozottakat. Ez kihagyhatatlan lehetőség, ha sikerül Artosnak a lakosságot maga mellé állítani, és meglepi a völgyben a Scarát, akkor a tapasztalt és gyakorlott haderőt ebben a csapdában könnyűszerrel megsemmisítheti.

A bázisod melletti falu 'szomorú', nekik kell etetni Agnus katonáit. Ha a falu feletti erődöt ledöntöd, akkor Téged etetnek, szal a katapultokkal – az erőddel szemközti dombról – tarolás.

A közelben magányosan ácsingózó kunyhónál megtudod, hogy Agnus nem 'hüje': két erőd vigyázza a völgy bejáratát – ezek Holy Fortress-ek, egyelőre semmi esélyed ellenük.

A kunyhótól (ide dobjunk le egy trading post-ot mielőbb) keletre van egy lepusztult katedrális – sajnos nem javítható – így a káplán azt javasolja, látogasd meg Stribót a Kritus Egyetemén, ő a segítségedre lehet. Az egyetemhez közepes sereggel vonuljunk, ugyanis előtte kisebb helyőrség fekszik. Ha kipucoltuk a gazokat, az eddigi „kiszolgáló létesítmény" azaz a falvacska heti siráma szerint a dokkjukat használva kisebb flottával (2+2) gyakjuk le a szigeti erődöt, hogy nyugodtabban dolgozhassanak nekünk. Majd felcaplatva a universityhez Stribo testvér elpanaszolja, hogy nincs papír (az ilyesmi előferdül ;-), ezért menj el a Szent Cuthbert rend szerzeteseihez, és kérjél. Nos, egy scouttal felderítve a keleti erőd alatti területet látszik, hogy rázós az út, sőt a szerzetesek 'alatt' kicsi falu sír, hogy zavarják az erődök a „kilátást". Naná, mindenkit zavar. Vissza Stribo sulijához, ahol szállítóhajókra kisebb sereg (cirka 4 mangonel, 25 íjász, 2 supply kocsi és scout mindenképp legyen, plusz lovasság vagy gyalogság közelharchoz), és áthajózunk a sziget fölé, a sereg kirak, eközben az erőd alá a szigetes csínyből megmaradt hajóraj odamehet bombázni a közeli nomád települést. Ha jó helyen szálltunk partra, egy semleges városka (zöld szín) van előttünk, átdzsalni rajta, és irány vissza, a nomád maradék felszámol, és ekkor jó tucat a katedrálistól induló javelineer felrohanhat a hegyre a szerzetesekhez – veszteség nem számít. A papírok szekéren jutnak el Stribóhoz, állítólag fedezni is kell, én ott hagytam a 'rend árnyékában' a jav-okat, hadd lövöldözgessék az erődből – hiába. Most már építhetünk katedrálist, és végre hátulról az erődök könnyen kipurcanthatók. Eddig feltételezem, mindenki őrült termelésben volt, és sikerült összehozni a maximális sereget. Indulhatunk Agnus főhadiszállásához, miután az első útba eső telepét lenyomtuk, inkább keletről egy kis völgy felöl közelítsünk a katlanhoz – ha falu és duma jön, + balhé a milíciával, akkor jó helyen járunk –, nos: van két apró szurdok, íjászok és lándzsások ott lebetonoz, mindenkit kinyír, felderítő derít... Aztán van két torony a várat övező hegylánc tövében. Hegyre fel, katapult és íjász ledorombol minden csacska barbár szörnyet, aki kószálni merészel, no meg a két magaslest, végezetül roham a kastély ellen, és konyec firma...

6. AMBUSH /tech/

Paulo elmondja, hogy Lothar püspök Agyptusba ment, hogy megkeresse a 'Tudás Csarnokát', amely Uzermatre romjai közelében található, mélyen az Abbasid sivatagban. Lothar az agyptusi 'hittérítő' keresztes lovagok között szövetségesekre lelt, akik kihasználva, hogy az uralkodó, Quatuz sah Berbaria ellen vezet hadat, körülvették Faros-t, a székhelyét. Ahhoz, hogy Artos találja meg elsőként a Tudás csarnokát, segítenie kell a sahnak – ilyen a politika ;-)

Bevallom, én nagy segítséget nem nyújtottam, inkább a Bishop-ot intéztem el, ő ugyanis végigvonul a tájon érintve a keresztesek várait (itt erősítést kap), és a küldetés tulajdonképpeni célja, hogy ne juthasson el Memphos-ba, ergo ne tudja folytatni az útját a Csarnok felé.

Röviden a sah nyári rezidenciáját kapjuk főhadiszállásnak, indítsunk sztahanovista élversenyt – villámgyors kaja és fatermelés (bár a kőbányászat jobb üzlet). A közeli sivatagi farmhoz delegálva egyik katonánkat az agyptusi parasztok örömmel beszállnak a mezőgazdaságba – a szabadon henyélőknek építsünk farmokat. Aztán a meglévő sardukis lovasságot tréningeztessük, majd Lothar és kísérőinek felbukkanásakor küldjük néhány eddig legyártott íjászt a közeli hegygerincre – formáció nélkül. Szépen üldözésre kapcsolnak, és az első várig követhetik a csoportot – a várhoz ne menjünk közel! Aztán termelési félóra – csak íjászt és dárdást gyártsunk cirka 20-25 fajtánként – nagyon építkezni nem kell. Az elkészülteket küldjük az első vár 'elé' (ahová előrelátóan trading post-ot dobtunk megfigyelési célzattal), a saját falunk utáni hegygerincre – a püspök várható zarándokútja a völgyben húzódik, tehát a magaslatról látni fogjuk, ahogy elcsattog a várból. Csak az íjászok támadnak, még mindig formáció nélkül, ezt alapból üldözéses viszonyban csinálják, a mi dolgunk csupán, hogy a gyalogság lépést tartson velük. Ha lefogytak a kísérők, mehet a roham, a püspöknek kampec… és készen volnánk.

6. RERCRUIT THE PAGANS /pagan/

Artos megidézhető lényei jók, de kevés van belőlük, a birodalom elleni harchoz ennél több kell. Útra kel a Northlander-ek Szigeteire, amelyet évszázadok óta pogány harcosok birtokolnak, ám a zászlaja alatt egyesíteni őket nem lesz könnyű feladat.

Az ügyért Skane warlord-ja tehetné a legtöbbet, pillanatnyi cél, tehát a fellelése. Szigetcsoportról lévén szó, az első megállónál helyes kis falu, amit épp barbárok akarnak legyűrni. A főnök help-et kér /nincs F1 billentyűje ;-)/, a támadás a sziget keleti nyúlványáról várható, ide az első dombra húzzunk fel 2 őrtornyot /mást nem építhe-

GAME INFO

Fejlesztő:
Black Cactus
Kiadó: Microids

Megjelenés:
2002-Március-01

Kategória: Stratégia

Honlap: http://www.warriorkings.com/

tünk/, aztán íjászok be, a többiek pedig a helyi haderő mögé. Az első rohamnál ne nagyon törjük magunkat, legfeljebb a túl közel kerülő lovasok ellen vessük be a lándzsásokat. A második s egyben végső roham előtt a főnök ad némi fát, húzzunk fel még egy tornyot a többi mellé, aztán már maximum a túlélők lekalapálása okozhat macerát. A hála nem marad el, kevés kaja, pár harcos és egy fuvar jár a következő szigethez. Mielőtt a közeli városba érnénk, az embereinket vonjuk közel a 'varázslókörhöz', ugyanis a katonák épp boszorkány-üldözést tartanak. Szegény boszi meglép, és tőlünk kér védelmet - ha már eccer pogány vagy, hát had örüljön ;-) - megkapja. Amíg 'portál'-t nyit a menekülésünkhöz, addig a városi katonaság szétszedne, de mivel 'előrelátóan' távolmaradásunkkal tüntetünk, nyomunkba se érnek. A varázslat elég gyors, és hipp-hopp máris a következő szigeten vagyunk. Újabb falusiak, komoly gondokkal. Vad Behemót zabálja a népet, meg kellene fékezni…
Ehhez az íjászok gyengítsék le, aztán az újdonsült 'papnőnk' mágiával csapdába ejti. A hálás lakosság végre kinyögi, hogy

a warlord tőlük keletre él, de nem túl barátságos. Már teleportálunk is oda, és szó se róla, nincs kitörő lelkesedés, mert hogy a vezér utálja a Patriarch-ot, de szövetkezni nem akar. Némi duma, és hajlandó egy teszt-meccsre, ha a sereged legyőzi a legjobb harcosait, akkor segít. Irány az aréna. Csak gyalogságunk van, sokat ne mászkáljunk - legjobb hely, a bejáratnál a dombtető. A Behemótot 'hívassuk' elő a boszival, az íjászok a mounted huntressekre koncentráljanak először, aztán a 'nagyfogú maci' és a gyalogság egy Artos féle cursed spell-lel megfejelve rámozdulhat Skane lándzsásaira. Ha elhullnak nem gond, ugyanis az íjászaink gyorsabban futnak, tehát - menekül, lövöldöz, menekül - mindaddig míg ki nem purcan a maradék. Győzelem, és a Hall of Warriors a jutalmunk.

7. KNIGHTS OF THE SACRED SEPULCHRE /celestial/
Miután Karlem és serege csúnyán kikapott, elhúztak Telemagna-ba. Eközben a Szent Sír Lovagjai fellázadtak Jakopo Malei – a lovagrend korrupt nagymestere – ellen az egyre „boszorkányosabb" Patriarch-kal való kapcsolat miatt. Artos eddigi cselekedetei és „jámborsága" meggyőzte ezen lovagokat, akik hűséget esküdtek neki, és felajánlották szolgálataikat az új ortodox egyháznak. De a Patriarch sem ül ölbe tett kézzel, elküldi Karlem Agnus-t, hogy támadja meg a lovagok főhadiszállását. Démonok egész serege porig rombolja az erődöt, most már világos, hogy a Pariarch fekete mágiával operál. A túlélő lovagok áthajóztak a tengeren, nyomukban Karlem pusztító démonjainak hordájával, és Ryetia vadonjaiban húzták meg magukat. Az egyetlen reményük a túlélésre, ha menedéket kérnek a Kard Apostolainak Kápolnájában, Somnus erdejében, és itt várják ki, hogy találkozzanak Artos-szal. Hamarosan megérkezünk Ryetia-ba, és az elhagyott öreg erődben ütjük fel a főhadiszállást. A feladat egyszerű, a lovagokat a szigeten lévő monostorba kell juttatni. Sajnos egyelőre az út 'nem tiszta', tehát oda is kell egy kisebb sereget gyártani, ehhez használhatjuk az ottani istállót (10 jav, 10 nehézlovas). Aztán a térképen jelölt helyek közül először Mikhail (piros jelzés) – eme úriember az íjászat kiváló szakértője – várához személyesen odacsattoghatunk, de mielőtt az imperial archer nevű tananyaghoz hozzájutnánk, kedves cimboráját, Crow Quiverbane-t kellene megkeresni – a cimbi az őrjáratával együtt eltűnt a hegyekben. Innen egyenesen Artos indulhat a Zaccharite szerzetesekhez – középső földrész alja –, ahol három inkvizítorral és egy újabb feladattal leszünk gazdagabbak, miszerint St. Skotavus sírkövénél hitünk egyik legerősebb varázslata van elrejtve, de csak egy pap tudja megfejteni (gyártsunk). Aztán kisebb sereggel, lehetőleg lovasok, íjászok + az inkvizíció caplasson fel a középső földrész csúcsához, ott lesz eme sírhely, ám a közeli barbár Henge-en egy Sötét Pap (Dark Priest) éppen Crow bácsi embereiből gyárt démonokat – villámrajttal le kell nyomni, mielőtt az utolsót is átpirítaná. Ha megvagyunk, Crow-t visszakísérve Mikhail-hoz megkapjuk a jutalmunkat – az imperial archer gyártási jogát (sokkal messzebbre lő, jobb sebzéssel).
A sírhelynél óvatosan duruzsoltassunk a pappal, mert élőhalottak jönnek elő, szóval sereg legyen mellette – kötelező az inkvizítor és Artos 'szent tűz' spell-je. Ezidőtájt esik meg az a szégyen, hogy a Szent Sír lovagjain a csúnya démonok rajtaütnek. A Szt. lovagok varázsolják le a behemótot, aztán kántor-attak a legyártott nehézlovassággal az íjászok ellen, és a jav-ok se maradjanak ki a küzdelemből. Építsünk az első átjáróhoz erődöt, ez lesz a védvonal. A pálya piszok hosszú, sokat kell építkezni, a katedrálisra pár imádkozó papot rögtön az elkészülte után érdemes ráállítani – a St. Skotavus-nál megszerzett spellek jó szolgálatot tesznek (felderítés, vakítás, pestis, földrengés, jégvihar, tűzeső).
A továbbiakban a hegygerincre (ahol

Crow-ot találtuk) nyomassunk katapultokat, íjászokat és az összes barbár oltárt etc. döntsük le. A szokásos taktikával – felderítő előre, íjász tarol – hamar átjutunk a hegy túlsó felére. A középső földrész harmadik hídjánál két újabb torony, de ezek is elérhetők fentről. Aztán előrenyomulás a patkó alakú külső földrészen a lovagok felé – két erőd előttünk –, katapulttal felzárkózni, és fedezni az íjászokkal. Majd simán mehetünk tovább, bár félúton egyesülve a Szent Sír harcosaival vár ránk némi pókinvázió, de innen gyakorlatilag egyenes út vezet a patkó alsó részéhez, ahol még van egy utolsó erődrendszer... de ez nem lehet akadály. Mielőtt dokkot építenénk a lovagok átszállításához, minden katonánkat vigyük az utolsó erődrendszer 'sziklabejáratához', ugyanis a kikötő munkálatainak megkezdésekor előviharzik a Patriarch serege, és a 'cog'-szállítóhajó elkészültéig mindenképp fel kell tartóztatni a vég nélkül özönlő behemótokból (inkvizítor és püspök démonűző spell-je a végzete) és lovasságból álló haderőt – szórakozásból 15-20 percig tartottam a frontot, de az özönlés nem állt meg, valszeg végtelen számtani sorozat. A Szt. lovagokat átszállítva és a monostorra kattintva jöhet a 'next level'…

7. BOMBARDS AT DAWN /tech/
A püspök kilehelte lelkét, és nálunk a térkép Uzermatre titkáról, itt az idő, hogy a Tudás Csarnokában megismerd a „fekete por" titkát. A gond csak az, hogy a dolog sürgetővé vált, mert Karlem Agnus – a Holy Protector – elit hadseregével a nyomodban jár, szigorú paranccsal a Pátriárkától, hogy Artos és emberei a hollók eledele, a sivatag titka pedig az övé legyen. Annyi előnyöd van, hogy pontosan ismered a Csarnok helyét, Karlem pedig nem… Rengeteg nyersanyaggal kezdhetsz neki az építkezésnek, de a 'manor' letételénél figyelj oda, hogy maradjon elegendő hely a bővítéshez. Építs farmokat, falut, barakkot, armory-t és istállót kezdő lépésnek, valamint egy tornyot az északi részen a tengerpart és a hegy közé. Négy-öt sapper-ral és a fősereged zömével elindulhatsz a térképen jelölt 'Egyetem' felé – a Tudás Csarnoka. Ha légvonalban nézzük, először találsz egy kőbányát – falut mellé és pár munkást – aztán aranylelőhelyet (dettó viskók), a fősuli előtt pedig nagy füves placc – ide is jöhet egy település, meg farmok, amennyi kifér. Várd meg a sapper-ok kutatásának eredményét, ami pár darab ágyúban realizálódik, addig gyárts sereget: főleg íjászokat. A legtávolabbi falunál rendezkedj be védelemre – építs a hegyekhez trading post-ot, a falu mellé erődöt – tele íjász + lándzsás kombóval, közben zavarj el egy-két felderítőt körülnézni. A fősereg vissza a főhadiszállásra, majd a tenger mentén induljon északra, ahol egy agyptusi oázisban parasztok várnak – védelemért szolgálat, jó biznisz – ha nyugiban vársz, elég 20-25 íjász, 15-20 nehézlovas és némi gyalogság, az érkező lovagokat könnyen lenyomod. Aztán várd be az ágyúkat, és egy felderítővel a környék

tornyait „mérd be", valamint a közeli romvárost, ahol 'istálló' gyártja az ellenséget. Ha a terep tiszta, elindulhatsz a végső cél felé, de szigorúan felderítő elől, és az oázisnál maradjon őrség. Agnus várától tisztességes távolságra a sapper barkácsoljon 5-6 hajítógépet, aztán környéken szétnéz – az obszervatórium is jó erre, vagy a hagyományos scout –, a vár alatti erődöket szétlőni, a többi pedig ízlés dolga. Lassan szétkatapultolhatod a várat, csak arra vigyázz, hogy időnként levágtat a várból pár vitéz. Ha a palotát szétszedted, akkor győzelem – Karlem nálam már előbb kirohant a várból, de nem bírta az ágyútüzet és a nyílzáport;-).

7. KILL THE BISHOP /pagan/
Lothar az Inkvizítorok Testvérisége és a Szent Sír Lovagjainak társaságában Gallicus-ba kirándul, gróf Tomas-t eretnekség vádjával megégetteti, majd Faussal-t - a fővárost - megerősítve itt várja be Artos hadait. 200 évvel ezelőtt a Vörös Toronynál Gallicus hajdani királya csatát vesztett a birodalmi seregek ellen, így vesztette el a függetlenségét a tartomány. A történelem ismétli önmagát, de most épp a visszavágó zajlik majd. A püspök a Vörös Toronyban székel, Faussal szívében, nosza csapjuk agyon…
Louvain városa lesz a székhelyünk, a térképen egy kék és két zöld további pötty van - segítségre váró falvak. A zöldek - morcos halász és az éhes halász tanmese - könnyen elintézhető, de a kék egy komplett barbár település-eltörlést kíván, amit 1-2 fomorian, 15 íjász és 10 battle rider könnyedén elintézhet egy felderítővel.

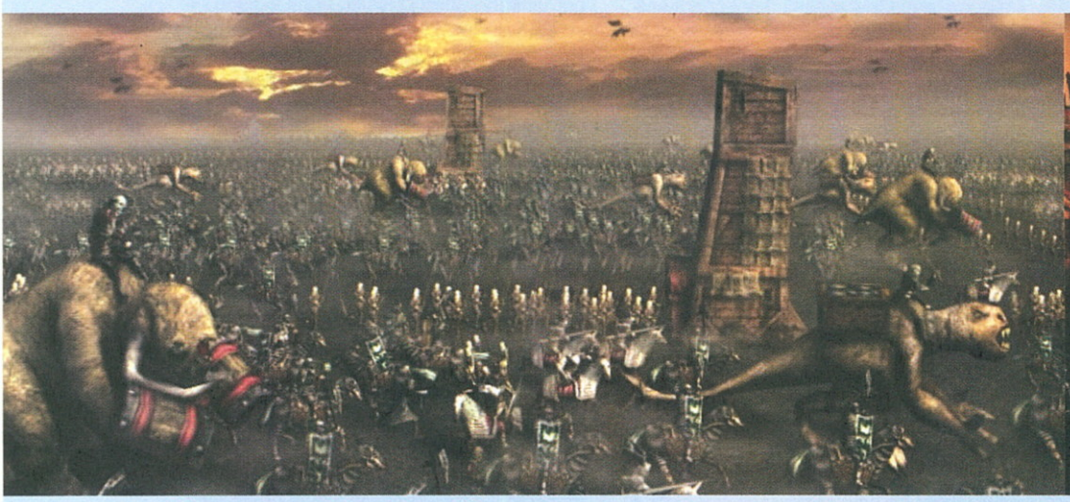
meg /trading post a közelbe, vagy scout/, itt már a réten is viszonylag komoly ellenállásba ütközünk, szóval amíg a fomorian-ok ledöntik a külső tornyokat, az íjászok szépen vonuljanak fel, mellé néhány

mountain huntress a néha felbukkanó inkvizítorok ellen és pár nehézlovas /mindenáron védjük a fomo-kat, az inkvizítor nagy kárt tehet bennük/. A 'kapu' lerombolása után nem sokat cicóztam, az összes fomorian /8/ a Vörös toronyra vetette magát - hamar ledőlt - biztos van elegánsabb megoldás, de így rövidebb...

8. TELEMAGNA! /celestial/
A kezdet kezdetén imperial archer „termesztést" javasolok, védelmi célokból. Két erőd építése mindenképp célszerű (később holy-vá upgradelni sem árt), aztán termelés gőzerővel. Mangonel-ekre lesz szükségünk, szám szerint háromra és egy sapper-ra. Durván húsz birodalmi íjász kell még, ezen a pályán más gyalogost gyártani értelmetlen, a lovasok közül is csak a holy warrior-t erőltessük (gyógyítja magát,

rendelkező egyházi atyafi itt is legyen. Ha a szükséges előkészületek megvannak, a Kang elleni támadás kiindulópontja jó kezdet az új hadjárathoz, innen a zöld színnel jelölt várra a magaslatról könnyedén lecsaphatunk. Csak az erődöket és a szörnyeket kell kiirtani, ha végeztünk, újabb szövetséges 'birtokába' jutunk.
Eddigi cselekedeteink fénye még a Patriarch szembogyóit is elhomályosította, úgyhogy a gázlókon dragonyosok, behemótok áramlanának szép számmal, de felkészülten várjuk. A vár alatti gázló a húzósabb, itt hamar ellentámadásba kellene átmenni, addig is, míg a lemaradt csapatok felzárkóznak, az ostromgépek feltűnésekor holy warrior-rohamokkal szórakoztassuk az ellenfelet. Aztán áttűz a folyón és leront a két erőd, majd trading post és lehet bogarászni, ugyanis Marcus szerint van egy „Aqua Fortunae's Thieves Guild", ahol a csúnya Callistus (ő küldi ránk a katapultjait rendszeresen) ellen gyógyszert találunk. Eszetlen szívatás, de a narancssárga erődrendszer (C. színe) alatt – a vár alatti gázlón át, és le délre – van egy jelöletlen trading post, na ez az, itt 500 aranyért intézik el az ügyet, mármint Callistus 'likvidusz' ;-). Innen irány a Patriarch rezidenciája, minimum 40 íjász, ugyanannyi 'holy', 8-10 katapult, battery ram-ok, szal ami a csövön kifér. Mielőtt az ügyet lezárnánk, P. bácsi megidézi 'Abaddon'-t, egy termetes démont, amire mi az Archangel nevű fejlesztéssel reagálunk. Innen pedig már legyen meglepetés a vége…

8. TOMAS THE FANATIC /tech/
Miután Artos visszatért a sivatagból új,



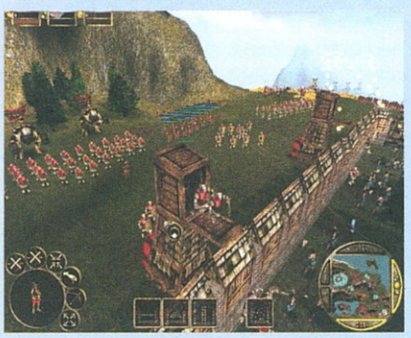
A kezdeti szakaszban a tőszomszédságban lévő birodalmi vár /észak-kelet/ indít egy-két kisebb 'attakot' - knight, mangonel, íjász összetételben - tehát succubi, Huntress of the Dawn /íjász/, battle rider kombóval reagáljunk. A városka - nem komoly fortifikáció - eliminálása minél előbb célszerű, ehhez a succubi-k által lefoglalt mangonel-ek, és 2-3 fomorian meg erős kíséret szükségeltetik. Aztán nyomulhatunk előre a középső völgyben, amíg a főváros harmadik védelmi vonalát el nem érjük. Jó sok fomorian, rengeteg íjász és körkörös ellentámadásokra felkészült aprítógépek felvonultatása célszerű - váratlan holy warrior, és knight hullámok próbálnak szétzülleszteni minket… A második vonal azaz a várost körülvevő fal bejáratát keressük

van exorcism spell-je a szörnyek ellen, és durva támadási értékkel bír, no meg gyors). Ekkora haderővel Kang (piros) várához vonulunk, méghozzá a felénk eső magaslatra. Trading post mehet ide, aztán szép lassan a vár alatti falu tornyait szétbombázni, majd a főkaput. A sapper-ral legyártatott három battery ram közül csak egynek kell eljutni Kang kastélyáig, 'az' dumál majd helyettünk. Kang beszari alak, kezünkre játssza egyből a várost (Iron city). Most Marcus Tathamus megmentése következik, de előtte erősítsük meg az imént megszerzett várost – dombtetőre holy fortress, a folyó gázlójához trading post, a völgybe tucat holy warrior. A folyó másik gázlójával szembeni dombra szintén erőd + trading post, pár exocism spellel

pusztító fegyvereivel, kiderül, hogy otthon nagy változások történtek. Tomas, kedves cimboránk, mondván, hogy Artos módszerei nem egyeztethetők össze az Egy Isten tanításával, összeállt a Patriarch-kal, és e pillanatban mint Gallicus nagyhercege akarja a vérünket ontani a Birodalmi erők támogatásával. Artos partra száll Isra szigetén, hogy bázist létesítsen, eközben Angland-ra is üzenetet küld, hogy a Tomas elleni inváziót északról és délről egy időben tudja majd megindítani.
Isra bárója szívélyesen fogad, bár a környék tele barbárokkal, és a birodalmi erők is rendszeresen zargatnak, nagy léptékű gazdasági felvirágoztatást kell végrehajtani. A sziget hátsó részén fekvő kikötő kivételével még két partraszállási hely van,

ezeket villámgyorsan derítsük fel, és építsünk a közelükbe tornyokat – az erőd még jobb –, aztán szisztematikusan irtsuk ki a sziget barbár törzseit. Jó kövér aranylelőhelyekre telepedtek a nomádok, úgyhogy egyszerre falvasíthatunk is. A teljes város kiépítése a university-ig kötelező, így tudunk csak ágyús hajót (Galleass) gyártani, ebből pedig kell néhány. Az inváziához a kovácsműhelyben (blacksmith) minimum a nehézlovasság páncélját és fegyverét upgrade-eljük, a knight-ból durván 20-at vittem, mellé 30 gunnert, 10 nehézgyalogost és 4-5 bombardot, plusz a két supply kocsi, két sapper, két scout. Ehhez 4-5 transzport kell, az út megtisztításához meg az előbb említett ágyús hadihajók – én mondjuk semmilyen erődbe nem kötöttem bele, a legszélső tiszta partszakaszra mentem. Itt a sapper-ek legyártottak rögtön néhány katapultot, a környék erődjei lassan szétlőve. Innentől folyamatosan jön az utánpótlás Angland-ból, ha a partraszállás után az 'ágyúnaszádok' lenyomták az ellenséges bárkákat, akkor gond nélkül.
A szárazföldi előrenyomulás nem nagy kunszt, a gunnerek hihetetlenül jól dolgoznak, csak figyeljünk oda, hogy a golyós puskával ívben nem tudnak lőni, mindig a nyílt mezőn legyenek. Scout előre, aztán a bombard a tornyokat szétszed, az íjászokat lovasság legázol, vagy gunner lelő.
A vár alatti réten van egyedül komolyabb balhé, de ha a gunnerek hadrendben állnak, és az erősítést folyamatosan begyűjtjük, nem lehet gond. A várnak csak a főépületét kell letolni, és előtte persze a külső tornyokat, hogy az ostromgépek zavartalanul tüzelhessenek. Ezzel Tomas kampec...

épület - az Arcanum, ide menjünk először. A druida egy kis bátorságpróbára kér fel a közeli apró sziget Standing Stone-jánál. A dokknál építsünk cog-ot és pár battle rider társaságában mehet a menet, ugyanis a köveknél lesz egy apró csetepaté. A druidától, miután megbizonyosodott róla, hogy Artos a 'kiválasztott' megkapjuk a Wicker Man projectet, amihez az Abaddon nevű démon jár. A kikötőhöz vagy cipeljünk katapultot és íjászokat vagy hajók gyártása javallt az időközben feltűnő flották el-



süllyesztéséhez. A térkép közepénél lévő őrtornyunknál kezdjük meg a pálya letakarítását - fomorian-okra, íjászokra, battle rider-ekre lesz szükségünk, a nagyon költséges spéci lények megidézéstől óvakodjunk, a succubi viszont jól jön. Az első ellenséges őrtorony és a körülötte lévő infrastruktúra könnyű préda, és utána van lehetőség némi trükközésre. A Patriarch szállása látszik a völgyből, és a tó környékéről a fomorian-ok szét tudják szedni, ha íjászokat vezénylünk a meredek fal tövébe, akkor az inkvizítorok se árthatnak. A kas-

nem könnyű pálya az biztos, és egyben a befejezések közül a legmegerőltetőbb - gyorsaság, és főleg távolra ható egységek tömegei a győzelem titka...

9. DEFEAT THE PATRIARCH /tech/
Artos legyőzte Tomas-t, és visszaszerezte Gallicus-t. Ezzel a Patriarch-nak nem maradt több híve, sem lojális hűbérese. Artos serege továbbnyomul előre, cél a birodalom fővárosa, Telemagna, ahol csekély ellenállásba ütközik, könnyedén elfoglalja a várost. De a Patriarch meglépett. Vajon hová mehetett?
Két hét múlva megjön a válasz, a Patriarch közeleg egy hatalmas flottával, szövetségül pedig a fekete mágiát 'hívta', hogy pusztító démonok jöjjenek segítségére. Intézőnk első felszólalása szerint a 'Feltaláló' – alsó sarok, nyugati, piros szín – adhat egy kis meglepit: mint kiderül, görögtüzet ajánl a mester, csak oda kell vinni pár kocsit, mondjuk én nem vacakoltam vele. Inkább a meglévő flottával elhajóztam a nyugati félsziget csúcsához – ugyanis ide érkezik majd 'szakaszosan' az ellenséges hajóhad. Aztán tucat lövész és a két kész ágyú, valamint némi kíséret egyetlen szál paraszttal kivonul a keleti oldal alsó felén magasodó dombhoz – ha a tövénél erőd, henge, stb., akkor jó helyen járunk – trading post letesz, épületek legyalul, figyelőállás felvesz... Időközben gyártsunk lövészeket – amíg elkészülnek, a városban állomásozó lovasság + némi 'tűztámogatás' intézze el a szállingózó behemót- és pókinváziót. A falak tövénél körbevándorló ellenség a vártornyok áldozata lesz előbb-utóbb, a külső figyelőtornyokat is hamar

8. THE PATRIARCH'S MERCENARIES /pagan/
Gallicus-i győzelmünknek, és a püspök halálának nem sokáig örülhettünk. A Patriarch elővette a 'malacperselyt', és zsoldosokat toboroz. Bár a puskapor, és az ezzel járó technológia 'eretnekként' van elkönyvelve, az ellenünk való harc, úgy látszik minden eszközt szentesít - hisz az új zsoldosok közt puskások, ágyúsok vannak szép számmal. Karlem Agnus és az újjászervezett Scara eközben kelet felől nyomul előre a tengeren, ha sikerül egyesülnie a Patriarch erőivel, akkor Artos-nak befellegzett, tehát mielőtt ez megtörténne nyomjuk le az öreg bajkeverőt.
Sötétkék pöttyel jelölve van a térképen egy

tély legyalulása után rövid idővel elkészül a Patriarch Archangel-je /durva jószág/ és láthatóvá válik ő maga a kastély romjai mellett - ha a mellette lévő gyógyító szerzeteseket fomorian-okkal szétbombázzuk, kis szerencsével a korrupt gazembert is sebzik a lövedékek, majd egy idő után direktbe rányomva a célkeresztet - megdöglend /ez a módszer sajnos csak ötből egyszer jön be/. A maradékban meg kell kerülni a hegyet, amit őrtornyok, gunnerek, ágyuk védenek - ráadásul gyorsan kell cselekedni, mert Karlem Agnus flottája feltűnik a térképen. Ami a főprobléma, hogy az Archangel is lecsattog a hegyről és ellene felesleges az Abaddon-nál kisebbet küldeni /6-8 fomorian azért messziről lenyomhatja, de rengeteg időbe telik/. Ez

szétlövik – ne foglalkozz vele. De a hátsó fal közepének külső tövéhez minél előbb tucat lövész mehet – ez a továbbiakban megszűntet minden ilyen irányú támadást. A hadihajók fent továbbra is zargatnak, erősítés gyanánt pár galleon nem árt (2). Az itt-ott felbukkanó ellenség osztályozása után a belső körből, valamint a kikötő előtti részből visszavont haderőkkel operálj. Jó sok ilyen csetepaté után a Patriarch személyesen is megjelenik – pont a 'henge' környékén, ahová az első csapásmérő különítményt vittük – gyors halála lesz...
A többi már történelem. ;-)

Tika

JEDI KNIGHT 2

Az utóbbi időben LucasArts-ék nagyon „erőltetik" a stratégiai irányvonalat a Star Wars-alapú játékaiknál, miközben régen jobbnál jobb fps-ek jöttek ki a jedik sötét világára. Most úgy tűnik, betölteni látszik az évek óta tartó űrt az új fps-ük, a Jedi Knight 2. A játék a Quke 3 engine-jére épül, és meg kell mondanom őszintén, hogy nagyon sok jó és gyönyörű dolgot meg tudtak vele valósítani. A karakterek kidolgozottsága miatt az ember úgy érzi magát, mintha egy interaktív filmben szerepelne, ráadásul főszereplőként. Nem viccelek, egyszerűen csúcs ez a játék. Olyan magával ragadó hangulata van, ami már

évek óta nem sok fps-nek sikerült (kivéve a Medal of Honort). S szerencsére a LucasArts vette azt a fáradtságot, mint minden ilyen stílusú játékénál eddig, hogy egy remek történet mellé nem egy „megyek és lövök" típusú játékot készített. Visszahozta a jó kis gondolkodtatós feladatokat, amelyek megoldásához néha a jedi erőnk alkalmazására van szükség. A fénykard mellett, amit most már el is lehet dobni, a jedi erőnk megvalósítása tette a játékot rendkívül élvezhetővé. Tehát ifjú jedik, harcra fel a jó ösvény rögös útját követve, és az Erő legyen veletek!

Kejim Post

Balra a kis raktárban lőjük szét az aknákat, majd a ládákról ugorjunk fel a polcra a cuccokért. Intézzük el a hajónál lévő őröket, majd a többit is. Kerüljük meg az őrtornyot, és a lifttel menjünk fel a toronyba. A kapcsolóval hozzuk üzembe a lézerágyút. Ezután a lézerágyúval lőjük szét a kaput. Menjünk le, és várjuk meg, amíg felmegy a lift, majd lent menjünk be a szerelőaknába. Jobbra kapcsoljuk ki a pulttal a sarokban lévő gépet, és megkerülve azt menjünk fel a lifttel. Intézzük el a tisztet, és nyissuk ki az ajtókat a kapcsolókkal (érdemes csak a balról másodikat és harmadikat). Induljunk tovább a kinyitott ajtón, és jobbra tisztítsuk meg a termet. A ládáról szedjük fel a szemüveget, menjünk le a lift-

tel, és a sötétben használjuk a szemüveget. A ládák között cuccokat találunk a falon. Másszunk át a járaton, és tisztítsuk meg a terepet nagy gép körül. Menjünk oda a kék jelhez, majd kapcsoljuk át a két kapcsolót. Menjünk ki az energiafalnál, és a nagy kör alakú teremben menjünk először a zöld jelzésű szektorba. Lőjük szét az automata ágyúkat, és a folyosón balra az első ajtón menjünk be. Vizsgáljuk meg a kék pultot, majd menjünk vissza Janért abba a terembe, ahol a szemüveget találtuk. Kísérjük őt az előbbi terminálhoz, mire ő kinyitja vele a folyosón jobboldalt lévő ajtókat. Tisztítsuk ki a termet, és szerezzük meg a zöld kódot. Ezután a folyosó végén használjuk a kapcsolókat, és menjünk vissza a kör alakú terembe, majd induljunk el a vörös jelzésű szektorba. Fel a lépcsőn, illetve a lifttel, ahol kapcsoljuk ki az erőteret, és a peremen végigmenve a kapcsolóval hozzuk üzembe középen a gépet. Menjünk vissza a lifttel, és lent induljunk tovább. Menjünk keresztül a hosszú üveges folyosón. Miután felrobbant mögöttünk a folyosó, menjünk le, intézzük el a droidokat, majd az üvegfalnál lévő lifttel menjünk fel. A folyosó tetején menjünk végig, majd essünk le. A második teremből szerezzük meg a vörös kódot. Menjünk vissza a kerek terembe a számítógéphez. A három képernyő segítségével rakjuk össze mindhárom színből a megfelelő kódot. Ha megvan, használjuk a három kapcsolót, és induljunk tovább a kinyitott folyosón.

Kejim Base

Vegyük el a tiszttől a kulcsot, és nyissuk ki az ajtót. A kapcsolóval nyissuk le védőlemezt az ablakon. Törjük be, és másszunk át. Használjuk a kapcsolót, lőjük szét az ablakot a hűtőkamrán, ugorjunk le, és gyorsan rohanjunk ki a teremből. Kapcsoljuk ki a hűtést a kis kamrában a kapcsolóval, majd menjünk vissza fel. A hűtőkamrában a peremen menjünk a tartályfogó karhoz, és ugorjunk fel róla a másik szintre. Balra a csöveknél cuccokat találhatunk. A következő teremben jobbra a peremen menjünk végig, és az ablakon keresztül lőjük szét a ládát. Használjuk a kapcsolót, és le is mehetünk a lifttel, ha cuccokat akarunk szerezni. Menjünk ki, le a lifttel, és középen essünk le a lyukon. Másszunk át a csövön, majd fel a lépcsőn, és használjuk a kapcsolót, ha további cuccokat akarunk szerezni. Ezután jobbra induljunk el a zárkák mellett, és a sarokban fel a lifttel. Idefent a kapcsolóval ki tudjuk kapcsolni az erőteret a zárkákban, amivel csak droidokat szabadítunk ki, illetve újabb cuccokat szedhetünk össze. Tehát az előző elágazásnál menjünk balra, a sarokban megbúvó tiszttől szerezzük meg a kulcsot, amivel nyissuk ki az ajtót. Induljunk tovább, a két kapcsolóval csak a lenti gépeket hozzuk üzembe. A fülkétől jobbra lőjük szét a ládát, és másszunk át lyukon. Szemben menjünk az ajtóhoz, és várjuk meg, míg kinyílik. Induljunk tovább a pirosas árnyalatú ajtónál, húzódjunk fedezékbe, majd intézzük el a gárdistákat. A szemben lévő

ágyú mellett balra használjuk a kapcsolót az erőtér kikapcsolására, és rögtön pattanjunk a lézerágyúra. Ha végeztünk, a fülkében használjuk először a bal, majd a jobb kapcsolót. Guggoljunk le, és várjuk meg, amíg nem mozognak a lézersugarak. Jobbra induljunk el továbbra is guggolva. Kerüljük meg a gépet, míg be nem tudunk menni az ajtón keletkezett lyukon. A zöld gázzal teli teremben gyorsan rohanjunk a tiszthez a kulcsért, nyissuk ki az üvegajtót. A pulttal kezdjük el irányítani a kis droidot, nyissuk ki vele a kis ajtót a nagy mellett. Bent jobbra menjünk keresztül az alagúton, és a másik teremben menjünk le balra a rámpán. A falon lévő kapcsolót használva kikapcsoltuk a gázt, így kiszállhatunk a droidból. Már csak tovább kell indulnunk.

Artus Mine

Elérve a bázist jobbra a sziklafalnál keressük meg a wookiee nyílpuskát. A csöveken keresztül jussunk be a bázisra, és balról menjünk be. Fent a tiszttől vegyük el a kulcsot, és nyissuk ki az ajtót. A tisztektől vegyük el a kulcsokat, és menjünk le a lifttel. Útközben másszunk be a járaton, és lőjük le a lyukon keresztül a lenti gárdistákat. Ezután már menjünk le teljesen a lifttel. Induljunk tovább, és amikor felmegy a lift, rohanjunk vissza az ajtóhoz, mert gárdisták jönnek le vele. Ha végeztünk velük, menjünk fel a lifttel. Balra induljunk tovább, menjünk ki az épületből, és a rács közepén álljunk meg. Nézzünk le, és várjuk meg, amíg a falból kijön egy cső, amire essünk le.

Másszunk le a peremre, és miután visszahúzódott a cső, gyorsan rohanjunk végig rajta. A kis teremben lőjük szét először a négy vörös csövet, majd középen a gépet. Menjünk fel középen, miután leereszkedett, és a terminál felőli oldalról a gerendára másszunk fel. Ugorjunk rá a csillére, és az alagútban ugorjunk át balra a járatba. Mindegy, merre megyünk, úgyis ugyanoda jutunk. Indítsuk el a bányászgépet, és kövessük. Lőjük szét a rácsot, és essünk le a csillére. Szálljunk le róla, menjünk le a lifttel, majd a másik teremben a présről jussunk fel. A nagy teremben használjuk a gépet, majd lent induljunk tovább. Egyenesen át, és fel a lifttel, majd szálljunk fel a vasútra.

Artus Detention

Balra a gerendán másszunk le, majd miután leszakadt, a másikon fel a fülkébe, ahol a kapcsolóval nyissuk ki a lenti ajtót. Induljunk el a folyosón, és intézzük el a lőrésnél lévő gárdistákat, majd miután kinyílt az ajtó, a kapcsolóval nyissuk ki a másikat. Fel a lépcsőkön a legfelső szintre. A kapcsolóval a falon nyissuk ki a cellákat, míg a másikkal indítsuk be a ventilátort. Menjünk vissza le a lépcsőn, és jobbra az ajtón induljunk tovább. A hajódokkban menjünk fel a lifttel, és a hídról lőjük szét a szellőzőrácsot. A nagy lyuknál ugorjunk le, és ha be van kapcsolva a ventilátor, akkor sérülés nélkül leérünk. Másszunk be a másik szellőzőbe, és addig kövessük a járatot, míg el nem jutunk a bázis másik termébe. Jobbra induljunk tovább, majd balra le. A tisztet ne lőjük le, hanem kövessük egészen a zárt ajtóig (csak akkor megy, ha a célkereszt a hátán van). Miután kinyitotta nekünk, megpróbál csapdába csalni. Ha végeztünk, a pilóták ruhatárában másszunk be ismét a szellőzőbe.

Artus Topside

Balra menjünk be a fülkébe, a kapcsolóval indítsuk el a liftet, és menjünk fel. A fülke melletti lézerágyúval lőjük szét a lenti lépegetőt, majd fent a következőt, illetve a katonákat a falon. Menjünk le a lifttel, és induljunk tovább a kanyonban, míg egy újabb lépegető nem támad ránk. Csaljuk vissza a lézerágyú tűzvonalába, és intézzük el. Menjünk vissza oda, ahonnan kijött a lépegető, és jobbra az ajtón be. Fel a lifttel, és jobbra lőjük szét a szellőzőt a cuccokért. Amikor nincs áram az ionágyúk körüli rácsban, gyorsan fussunk át. Menjünk be az ajtón, és a lépegetős teremben az ajtónál vigyázzunk az aknákra. Menjünk le a lifttel, nyissuk ki az ajtót, és kapcsoljuk ki a terminállal az ionágyúk pajzsát. Menjünk vissza, és lőjük szét őket a lézerágyúkkal. Ismét vissza a lépegetős terembe, és fent induljunk tovább. Ügyeljünk az aknákra. Desann ellen esélyünk sincs, így hát ne aggódjunk, ha elfogy az életerőnk, nem halunk meg.

Yavin Temple

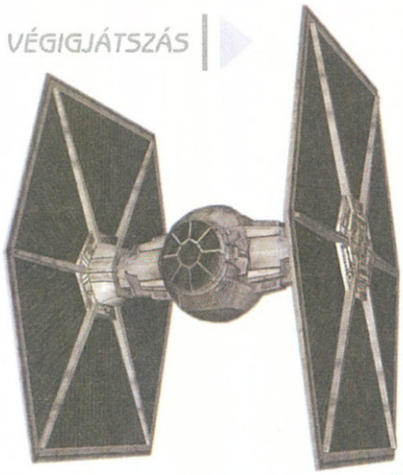
Menjünk fel teljesen a liftekkel (a második szinten érdemes megnézni, ahogy a jedik gyakorolnak). A Luke Skywalkerrel való beszélgetés után menjünk le két szintet, és tovább az ajtón. A legvégén be kell másznunk a falon lévő lyukon.

Yavin Trial

Először induljunk balra, és vegyük fel a „tolás" erőt. A következő teremben a falon látható jeleknek kell lenni középen, ezért úgy kell a padlón lévő lapokat elhúzni. A „húzás" próbáján ki kell húzogatnunk a falból a kőlapokat, hogy azok segítségével tovább tudjunk jutni. A „gyorsítás" felvétele után essünk le a lyukon. Jobbra az ajtó mellett a padlón találjuk a kapcsolót. Álljunk a nagy kőlap mögé a padlón, és a „gyorsítást" használva kezdjünk el rohanni. Ha átjutottunk, a kiindulási ponttól jobbra a romokon ugráljunk fel. Nyomjuk meg a kapcsolót, és szálljunk ki a vízből, hogy az átjáró felemelkedjen. A „gyorsítást" használva rohanjunk át. Jobbra a repedésnél használjuk a „tolás" erőt. Nyomjuk meg a három kis kockát a jelek alatt, majd ugráljunk fel. Ráállva a kőlapra „gyorsítással" rohanjunk végig a hídon. A középen lévő oszlopon nyomjuk be a három kiálló részt. A beugróban szálljunk fel a kőlapra, és amikor leért, a „gyorsítással" induljunk meg a fénykardért, útközben váltsunk át a „húzás" erőre. Mielőtt a rács lezáródna, használjuk a „húzást" a kard megszerzésére. A továbbvezető ajtó mellett lévő két függő kőnek a kötelét vágjuk el a fénykarddal úgy, hogy eldobjuk.

Ns Streets

Menjünk be a kocsmába, és beszéljünk a csapossal. A balhé kitörésekor a „gyorsítással" rohanjunk balra fel. A bárpult mögött találhatunk normális fegyvert. Ha végeztünk, fent a fülkében lévő kapcsolóval fel tudjuk húzni a bárpultról a védőfalat. Menjünk le, és használjuk a kapcsolót a bárpultnál. A beszélgetés után fel az emeletre, és ki a középen lévő ajtón. Balra induljunk el, fel a lifttel, és balra a kirobbantott falnál induljunk tovább, vagy toljuk el az útból a lá-



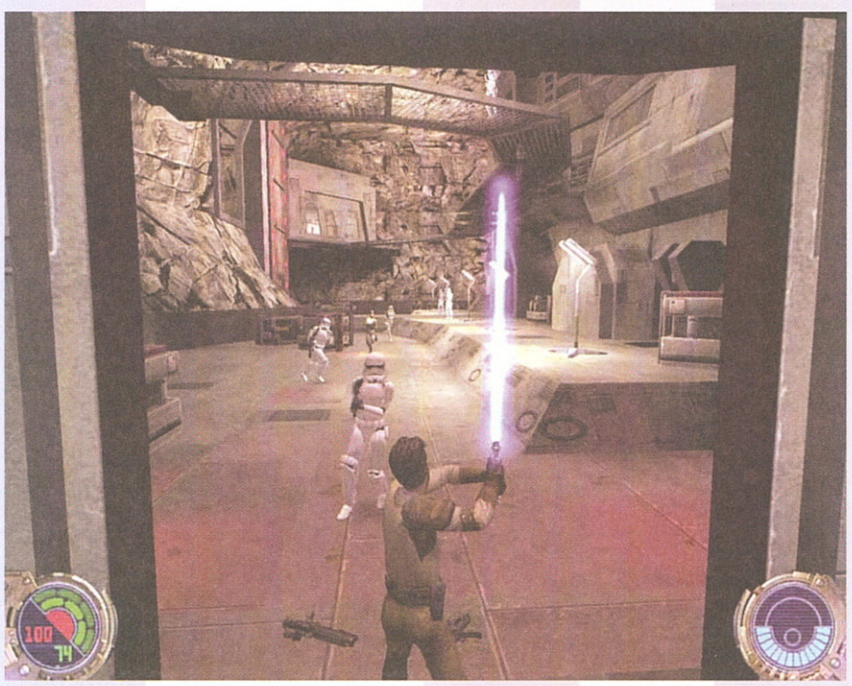
dát. Balra ugorjunk át az erkélyre, menjünk fel, majd le a lifttel. Ugorjunk át a leszakadt hídon, és a beugrónál ugorjunk fel a kis sarokra, onnan pedig a tetőre. Törjük be az ablakot, essünk le, és a kapcsolóval aktivizáljuk a hidat. Menjünk át, és toljuk oda a ládát a kapcsoló elé. Szálljunk fel a liftre, és toljuk el a ládát az útból. Fent a kapcsolóval lenyílik mellettünk egy rámpa, amin menjünk fel. Az ablaknál ugorjunk le, ha a leszakadt hídnál átugrunk balra, illetve onnan fel a fölöttünk lévő hídra, cuccokat találunk. Vissza a ládás terembe (ahova a tetőről estünk le), és jobbra lőjük ki az üveget. Miután elintéztük a hajón a fickókat, ugorjunk át a hajóra, és arról át a párkányra a lifthez. A leomlott függőfolyosónál jobboldalt menjünk. A sarokban lőjük szét a ládát, és bent pedig a szikrázó csövet. Ezután húzzuk ki a jedi erővel a falból a hidat. A hídról ugorjunk fel balra. A kapcsolóval lent egy kart mozdítunk el, amire essünk le. Jedi erővel húzzuk oda a másik kart, és ugorjunk át a másikra. Ugorjunk le a szemetes konténerbe. Amikor megáll, jobbra a kapcsolókat mindig nyomjuk át a jedi erővel, hogy továbbmenjünk.

Ns Hideout

Mielőtt leesnénk a konténerről, balra a csövekre ugorjunk át, és essünk le. A szemétégető teremtől jobbra a két teremben titkos helyekre jutunk, ha az elsőben szétlőjük a ládát, míg a másodikban elmozdítjuk a sarokból a ládát, és a csillénél felugrunk. Keressük meg azt a szemétprést, aminek kivezető nyílásánál nincs semmi. Ugorjunk be, és menjünk keresztül a résen. A ládáknál essünk le, és ugráljunk át a balra fent lévő járathoz. A ládát húzzuk el az útból. Elérve a csillét húzzuk el azt, majd induljunk el vissza ennek a csillének a másik oldalára (ahol a ládát kihúztuk a sarokból). Toljunk rajta még egyet, és a kis teremben lőjük szét az ablakot, és jedi erőt használva a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Induljunk tovább óvatosan, és ügyeljünk a fel-felbukkanó ellenfelekre. Jobboldalt találunk egy szellőzőrácsot, ahol másszunk be. A rácsnál lőjük szét a ládát, essünk le a mellettünk lévő terembe. Menjünk be a kirobbant falnál. A celláknál menjünk a terem másik végébe, ahol megtaláljuk Landót. A beszélgetés után induljunk vissza, és menjünk fel az előző szintre.
A nagy teremben menjünk a sarokban lévő fülkébe, ahol álljunk az ajtó elé, és a helyes kód elmondása után továbbmehetünk. Mikor a lift lemegy, fénykarddal verjük szét a rácsot. Az ablaknál a résen keresztül nyomjuk meg jedi erővel a kapcsolót, hogy kinyíljon az ajtó. A „kis" csetepaté után, ahol jó szolgálatot tehet a „gyorsítás"-fénykard páros használata, menjünk fel az irodába. Az ablaknál lévő kapcsolóval szabadítsuk ki Landót. A másik kapcsolóval az íróasztalnál nyissuk ki a titkos ajtót. Menjünk végig a csövön, essünk le, és balra beszéljünk vele. Majd kövessük a lifthez.

Ns Starpad

Le a lifttel, és szemben a lezárt ajtónál tovább (használjuk a fénykardot). A sötét terembe érve használjuk a szemüveget, és így ugorjunk át a csövön, illetve másszunk át a járaton. Induljunk tovább, és lőjük szét a lézerágyúkat, amik Landót lövik. Kerüljük meg a termet, és a kinyúló részről ugorjunk be a lézerágyúk mellett a résen.
A nagy fülkében használjuk a kapcsolót az ajtók kinyitására. Menjünk vissza Lando hajójához, és védjük meg, amíg Lando fel nem megy a fülkébe. A hajótól balra lévő ládát toljuk el, és másszunk keresztül a járaton. Használjuk először a négy kapcsolót, majd a különálló ötödiket. Menjünk át a hajó másik oldalára, és lőjük szét a ládákat. Másszunk át a járaton, és az előbbi módszerrel használjuk a kapcsolókat, hogy a dokk másik teteje is kinyíljon. Vissza a hajóhoz, és nézzük meg az üzemanyagtöltő csöveknél a jeleket. Jegyezzük meg, hogy melyik színű vezetékhez melyik jel



tartozik, és menjünk ki a hajó mögötti ajtón. Balra a tartályra ugorjunk fel, ahol találunk két kapcsolót. Az előbb látott jeleket állítsuk be a megfelelő színű kapcsolón. Menjünk vissza a hajóra, és balra a kapcsolóval a falon használjuk a hajó ágyúit a támadók leküzdésére.

Bespin Undercity

Valamelyik szellőzőn menjünk be rögtön a fuvallat után. Fent induljunk tovább, és amikor nem ég a tűz, használjuk a kapcsolót, és „gyorsítással" rohanjunk át a termen. Fénykarddal nyissuk ki az ajtót. Fel a lifttel, és ugráljuk át a csöveken a szemben lévő „lifthez" úgy, hogy minél kevesebbet érjünk hozzá a csövekhez. A pihenőknél mindig gyógyítsuk meg magunkat. Menjünk fel egy szintet, és ismét menjünk át szemben a „lifthez". Ezt addig tegyük, míg teljesen fel nem érünk. Itt az ajtónál menjünk be, és fent a három szellőzőcsőnél a bal oldaliba menjünk. A fel-feltámadó légáramlatokkal jussunk egyre feljebb. Ezután meg kell küzdenünk egy jedivel, aki ellen a „gyorsítás"-fénykard páros a leghatásosabb. Ha legyőztük, a sarokban lévő gőzzel ugorjunk át a másik oldalra. A másik jedinél hasonló módszert alkalmazzunk. Szabadítsuk ki az R5 droidot, majd menjünk fel a lifttel.

Bespin Streets

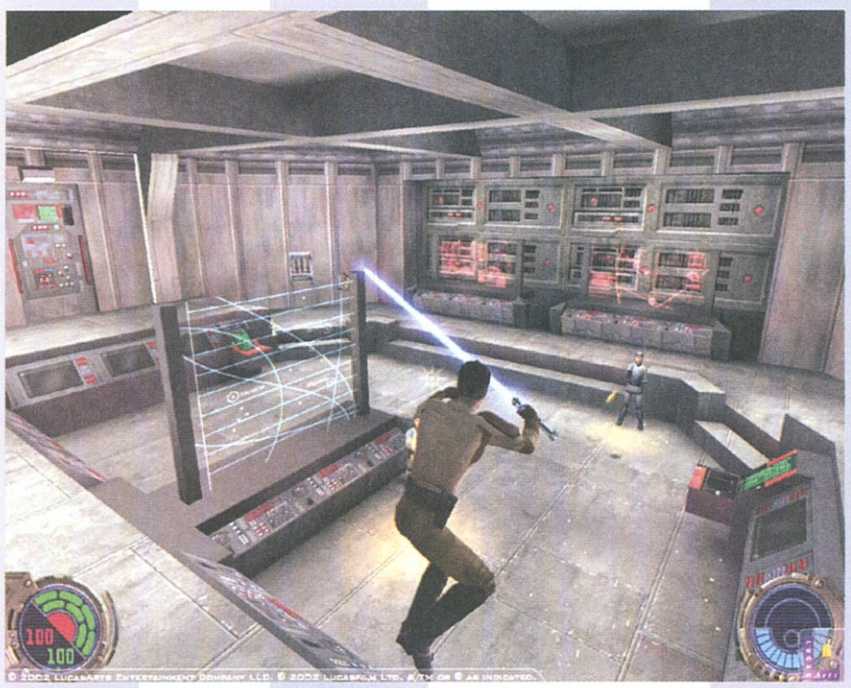
Ugorjunk fel, és a kapcsolóval vigyük le a liftet a droidnak. Várjuk meg, amíg kinyitja az ajtót, és álljunk elé, amíg végzünk a jobbra lévő ellenfelekkel, mert így nem kell azzal is törődünk, hogy közben szétlőjük a droid előtt az aknákat. Ha végeztünk a katonákkal, akkor lőjük szét sorban az aknákat, és engedjük útjára a droidot.
A tie-vadászoknál várjuk meg, míg kinyitja az ajtót, és induljunk tovább. A hajónál végezzünk a jedivel, és a katonák felszabadítása után menjünk fel a lifttel. Szabadítsuk ki a két katonát, le és fel a lifttel, majd a teremben használjuk a kapcsolót, ami kinyitja lent a kaput. A két jedi legyőzése után (hasonló módszerrel, mint eddig) menjünk fel a lifttel. A hídon lassan haladjunk előre, mert nagyon nehéz először meglátni az aknákat a falon. A teraszról lenézve a vízbe essünk le. A hajónál szerezzük meg a kulcsot a tiszttől, és induljunk tovább az ajtón.

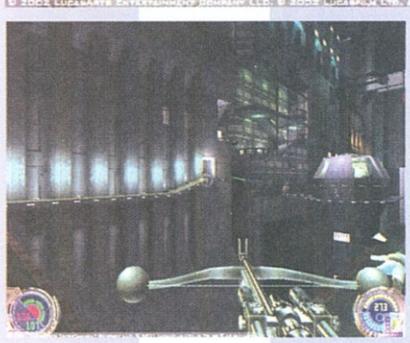
Bespin Platform

Lent induljunk tovább az aknák hatástalanítása után. A nagy teremben szerzett kulccsal menjünk fel a lifttel (fölöttünk aknák vannak). Az irányítóteremben használjuk a kapcsolót. Induljunk vissza, és a lent megszerzett kulccsal nyissuk ki az ajtókat. A bal oldalinál vigyázzunk, mert egy jedi vár ránk. Menjünk vissza a nagy

terembe, ahol az első kulcsot szereztük, balra tovább az ajtón. Ezután meg kell küzdenünk Desann jobbkezével. Ezúttal is használjuk a „gyorsítás"-fénykard kombót. Ha felemelne minket, gyorsan váltsunk át a „lökés" erőre, és azt használjuk.

Cairn Bay
Egyenesen tovább, az ajtónál jobbra, ahol találkozunk Luke-kal. Egy kis csata vár ránk Luke-kal vállvetve. Ezután induljunk





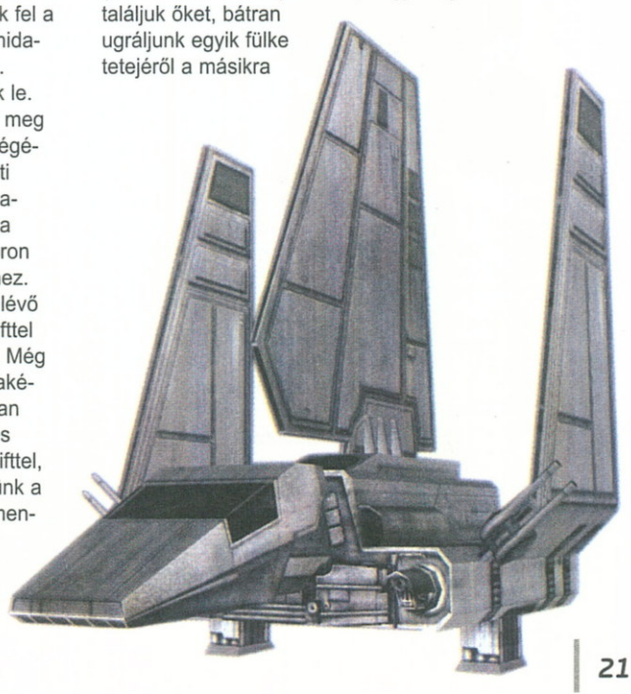
tovább a nagykaputól jobbra. Az irányítóteremben használjuk a három pultot. Menjünk az ablakból látható dokkba, ahol menjünk fel az egyik lifttel. A piros pultnál a célkereszt a jobb oldali jelen legyen, amikor használjuk. A kapcsolóval nyissuk ki a kaput, és gyorsan menjünk le a lifttel, majd tovább a kinyitott dokkba. Az űrhajó orráról ugorjunk fel a folyosóra, onnan pedig középen a szellőzőbe. Kapcsoljuk ki az erőteret, és essünk le, ezt addig tegyük, amíg a padlón lévő szellőzőrácsnál le nem tudunk esni. Használjuk a két pultot, és középen az ajtónál menjünk tovább. Menjünk be jobbra liftbe, fent pedig a szellőzőbe. Ugorjunk rá a lift tetejére, és fent szálljunk le róla. Át a másik liftre, aminek a tetejéről a félúton lévő nyíláson ugorjunk át a másik lifthez. Ezután már csak le kell esnünk a beszakadt tetejű liftbe.

Cairn Assembly
A fülkében lévő tiszten használjuk az „elmeirányítás" erőt (mind trick). Jobbra a lifttel menjünk fel, és használjuk a pultot. Balra tovább le a lifttel, és a ládákról ugorjunk a középen lévő szerkezetre, amit egy robot szerel. Ugorjunk fel egy szintet, onnan pedig át a szellőzőrácshoz, amit lőjünk szét. Bent robbantsuk fel vagy lőjük szét a négy csövet, majd menjünk le. Tovább a beszakított ajtón. Ahol áramos a padló, balra a ládákon ugráljunk át, míg be nem tudunk menni a középen lévő szerkezetbe. Fel a lifttel, és másszunk ki az ablakon. Használjuk a baloldali pultot, és menjünk le a lifttel. Induljunk tovább az ajtón (balra onnan, ahol bejöttünk), hatástalanítsuk az aknákat, és győzzük le a két jedit. A két kisebb lépegető ellen ne nagyon harcoljunk, csak ha van elég hatásos fegyverünk (ekkor is a „gyorsítást" használjuk). Fel a lifttel, és használjuk középen a pultot. Menjünk le, és a nagy lépegető (ne álljunk le vele harcolni) utáni teremben a lépcső mellett essünk le. A kereszt alakú lyuknál essünk le.

Cairn Reactor
A hosszú lézereknél használjuk a „gyorsítást". Ezután lőjük szét a baloldalt lévő szerkezeteket, és a középsőnél másszunk ki a lyukon jobbra („gyorsítással"). Kapcsoljuk ki a gépet, és menjünk vissza az előbbi kirobbant falhoz, majd ugorjunk fel a plafonon lévő lyukba. Ugorjunk fel a hidakon az ajtóig (ügyeljünk a sugarakra). A generátornál jobbra a csőre essünk le. Baloldalt a másik teremben keressük meg az átjárót. Ezen az oldalon a terem végében a csöveken pedig ugorjunk a fenti folyosóra. A nagy teremben balra a sarokban a csövekről fel tudunk ugrani a fülkébe: Ugorjunk át a nagy generátoron úgy, hogy nem érünk a forgó részekhez. Messziről lőjük szét a terem végénél lévő lézerágyúkat. Kiérve innen jobbra a lifttel menjünk le, és szálljunk be a hajóba. Még a hajóról próbáljuk meg lelőni a két rakétást, mielőtt lezuhanna a hajó. Gyorsan ugorjunk a jobbra lévő szerkezetre, és ezeken jussunk el a folyosóig. Fel a lifttel, és az épületben először felfelé menjünk a lifttel. Használjuk a kapcsolót, majd menjünk le két szintet. Szerezzük meg a kulcsokat, és fent nyissuk ki az ajtót.

Cairn Dock 1
Balra szereljük fel magunkat fegyverekkel, majd jobbra a jedi legyőzése után szerezzük meg a kulcsot a tiszttől. Ezzel térjünk vissza a ládás terembe, és nyissuk ki az ajtót. Használjuk a pultot, majd menjünk le. Ezután ne engedjük, hogy bárki is megnyomja a piros pultot. Menjünk el balra (vagy jobbra találunk egy szellőzőt), és ugorjunk fel a rámpára. A szegélyen „gyorsítással" menjünk át. A fülkében használjuk a kapcsolót, ami kikapcsolja szemben a gépeket egy időre, így el tudunk menni közöttük. Vegyük fel a következő teremben a ládáról a kulcsot (a fegyvertöltő mellett), és nyissuk ki az ajtót. Menjünk fel a lifttel, használjuk a második pultot, és menjünk tovább. Jobbra a csöveken ugorjunk fel, és a szerkezet tetején menjünk át a másik oldalra. A két ajtónál ne menjünk be, hanem keressük meg fent a szellőzőt középen, és felugorva másszunk át. A pulttal kapcsoljuk ki a világítást, és a szemüveget használva menjünk tovább. Fel a lifttel, és be a hajó fülkéjébe.

Doom Comm
Menjünk le a lifttel, és a pulttal nyissuk ki az ajtót. Ismét irány le a lifttel, és az egyik sötét szobából ugorjunk fel a szellőzőbe. Essünk le, és a pulttal használjuk a droidot (ő át tud menni a kék energiafalon). Menjünk át a másik terembe, ahonnan jobbra, illetve balra is átmehetünk a kék energiafalon. Mindkét terem ugyanoda vezet, ezért mindegy. Nyissuk ki a droiddal az ajtót, mielőtt lefülelnék. Menjünk tovább a kinyitott ajtónál, és menjünk le a lifttel. A két lépegetőnél („gyorsítás") középen a csövek mögé menjünk be, és essünk le. Az irányítóteremben használjuk a négy kapcsolót, amik a sárga jelzésű ajtókat nyitják ki a töltőknél. Ezek egy-egy szállítójármű ajtai, és menjünk el az egyikkel (ugyanoda visz mindegyik). Szerezzük meg a kulcsot a tiszttől, és nyissuk ki az ajtót. Induljunk tovább, majd le a lifttel. Ha megnézzük az eligazítást, látunk három jelet. Ezeknek a jeleknek megfelelő konzolt kell csak bekapcsolni. Az első szinten csak a vörös jelek vannak, a másodikon alattunk a zöld, és a legalsón a kék. Az egymás alatt lévő fülkékben a jelek megegyeznek (csak a színük más). Ahhoz, hogy megtaláljuk őket, bátran ugráljunk egyik fülke tetejéről a másikra



(elég magas szintű már ehhez az ugrásunk). Ha megvan mind a három jel, menjünk vissza az előző terembe, és kapcsoljuk be mindhárom terminált. Ezután vissza a központi terembe, és használjuk a pultot, hogy beszéljünk a mieinkkel. Ha végeztünk, induljunk el a kinyitott ajtón.

Doom Detention
Miután megszereztük a kulcsot, induljunk tovább (a lifttel lemenve csak lövöldözhetünk a tie-vadászokra). A jobboldali fülkében használjuk a kapcsolókat, csak ne feledjük visszazárni a kaput. A baloldali fülkében nem kell kinyitni a kaput, csak a kapcsolóval hívjuk fel a terem közepén lévő liftet. Menjünk le vele, és a két lépegető után a teremben menjünk fel, és a kapcsolóval nyissuk ki a másik kaput. Ott induljunk el, és menjünk fel a lifttel. A következő hangárban viszont ne menjünk már le a lifttel. A zárt ajtó fölött másszunk be a szellőzőbe a két csőről. Essünk le, és a megszerzett kulccsal nyissuk ki az ajtót. A hajótól balra az ajtón tovább, és az „irányítással" (mind trick) vegyük rá a tisztet, hogy nyissa ki az ajtókat. Keressük meg az egyetlen zárt ajtót, ahol Jant találjuk. Ezután visszafelé lenyomva kell tartani az ajtó gombját, amíg Jan kinyitja a következőt. Menjünk tovább a hajótól jobbra lévő ajtón.

Doom Shields
A nagy teremben az utolsó ajtónál menjünk be, és jobbra fel a lépcsőn a teremben használjuk a kapcsolót. Ha kinézünk az ablakon, láthatjuk a falból kijövő csövet. Menjünk vissza oda, és ezen a csövön keresztül menjünk az ajtóhoz. A falon a kapcsolóval nyissuk az ajtót, és fent a tisztttől szerezzük meg a kulcsot. A csővel szemközti ajtón menjünk be, és jobbra a teremben nyissuk ki az ajtót.

A kapcsolóval felnyithatjuk az üvegfedeleket, ahova menjünk vissza (ahol a kulcsot szereztük).
A baloldali távolabbi szellőzőbe essünk le, és a végén nyissuk fel a fedelet a „lökés" erőt használva. Fel a lifttel, és a T-alakú hídról ugorjunk fel (fent akna van). Az ablaknál essünk le, majd a lifttel menjünk fel. A pajzsgenerátornál lőjük szét a csövek fölötti dobozokat, majd a fénykardot eldobva törjük szét magukat a csöveket. Ekkor Fyaar jön be a terembe, akivel meg kell küzdenünk. Használjuk ellene a Repeater nevű fegyvert a „gyorsítással" kombinálva, míg el nem tűnik egy pajzsa (egy idő után visszajön), és ekkor hátulról támadjuk a fénykarddal, továbbra is „gyorsítást" használva. Ha legyőztük, lebegjünk visszafelé, amerről jöttünk, át az áramos helyeken („gyógyítás"), míg vissza nem érünk abba a terembe, ahol kinyitottuk az üvegfedeleket. Ekkor visszakapcsol a gravitáció, és kimenve jobbra egyenesen tovább tudunk menni.

Yavin Swamp
A lezuhant hajónál balra a víz alatt keressük meg a kis alagutat, amin ússzunk át. A szikláknál át a lyukon, innen tovább jobbra. Baloldalt a falon keressük meg a lyukat, és másszunk be. Fel a rámpán, majd ki, ahonnan tovább balra. A lázadó társunk kisegítése után induljunk el jobbra, és a második katona kisegítése után egy kicsit visszább balra kell menni. A nagy lépegetőknek elég néhány rakéta. Ezután már csak be kell mennünk.

Yavin Canyon
Nincs más dolgunk, mint elintézni az utunkba kerülő birodalmi egységeket, illetve jediket. A lépegetők ellen használjunk rakétát, mert a lézerágyúk mellett általában mindig megbújik egy-egy jedi. A lézerágyúsokat a távcsövessel szedjük le. A hajó után a sziklafalnál lévő barlangba menjünk be, és essünk le a lyukon.

Yavin Courtyard
Induljunk el, és intézzük el a birodalmiakat. Menjünk tovább a falon lévő járaton, és ugorjunk fel a sziklafalról a fenti járathoz. Az első nagy gyakorlóteremben a ledőlt oszlopról ugorjunk fel a leszakadt üvegfolyosónál a résen. A következő teremben essünk le a lyukon, és küzdjünk meg a jedikkel (ha sokan maradtak, használjuk a villámot). A továbbiakban is csak a jediket kell legyőznünk, majd pedig leesnünk Desann után a lyukba.

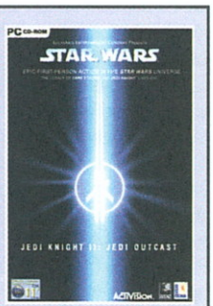
Yavin Final
Verjük szét a köveket a folyosó bejáratánál. A következő teremben „gyorsítással" rohanjunk át a leszakadó plafon miatt. Az elágazásnál balra a fal csak illúzió, át lehet menni rajta. A tűzcsóváknál használjuk ismét a „gyorsítást". A három lehetséges út közül balra induljunk el, és fent verjük szét a csövet, hogy az eloltsa a tüzet. Essünk le, és jedi erővel nyomjuk meg a középső jelet. Balra a falon ismét találunk egy jelet, amit szintén nyomjunk meg. Induljunk tovább a szabaddá vált úton. Elérkeztünk a végső csatához Desann-nal. Fent találunk két kapcsolót, amit aktivizáljunk a jedi erőnkkel, mire középen egy sugár jelenik meg egy rövid időre. Ugorjunk bele a sugárba, és az eddig használt fénykard-„gyorsítás" taktikával harcoljunk Desann ellen. Főleg akkor támadjuk meg, amikor felénk dobja a fénykardját. Ha elmúlik a sugár hatása, ismét kapcsoljuk be.

Crowie

GAME INFO

Fejlesztő:
Raven Software
Kiadó: LucasArts

Megjelenés:
2001-Március-28
Kategória: Akció



Honlap: http://www.lucasarts.com/products/outcast/

JEDI ERŐTECHNIKÁK

Force Pull
Az egyik legáltalánosabb erő alkalmazás, kiválóan használható a kapcsolók és kontrol panelek kezelésére nagy távolságokból is, de az ellenfelek lefegyverzésére is alkalmas lehet, ha kiverjük a kezükből a fegyvert.

Force Grip
A Force Grip az egyik legbrutálisabb Jedi fegyver, hiszen az erő segítségével érintés nélkül képes megfogni, megfojtani áldozatunkat. A fojtást a gyengébb Jedi-k használják előszeretettel, valamint a sötét oldal kedvenc megfélemlítő technikája.

Force Lightning
Elektromos csapást mér így áldozatára a Jedi. A megcélzott ellenfélnek főleg az agyára hatnak a villámok. A csapás azonban nagyon leterhelő a Force Pool-nak, így csak viszonylag rövidebb ideig lehet alkalmazni, a teljes kimerülést elkerülendő.

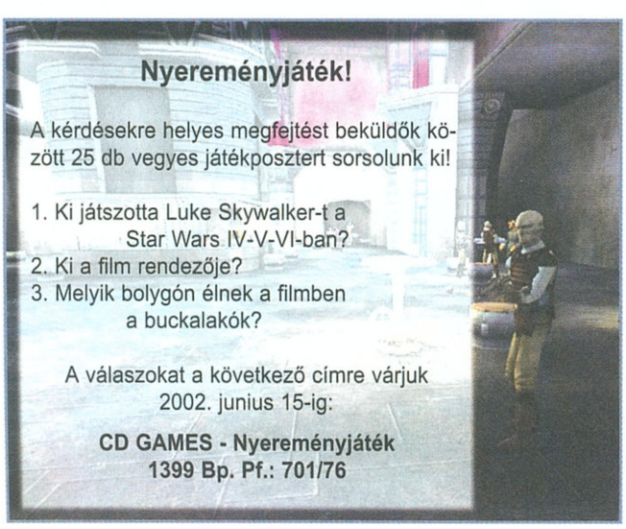
Force Push
Nagyon erős Jedi képesség, melynek segítségével a megcélzott ellenfelet leverjük a lábáról és akár neki is csaphatjuk valaminek. A Force Push alkalmas még tárgyak mozgatására, panelek manipulálására és kapcsolók használatára, de magasabb szinten akár a lézer kard megállítására is.

Mind Tricks
A Mind Tricks az egyik legkifinomultabb Jedi képesség, mely az ellenfél agyára hat. A Jedi tárgyalások és más helyzetek közben el tudja hitetni, hogy a hangja máshonnan érkezik, mint ahol ő valóban tartózkodik. Ezzel ő rejtve marad ellenfele előtt, akit így könnyebb megközelíteni, vagy törbe csalni. A magasabb szinteken még jobban kiegészíti ez a képesség a Jedi kelléktárát.

Force Jump
Az erőt használó Jedi-nek drasztikusan megváltoznak a fizikai adottságai, és a manőverezőképessége a harci és nem harci szituációkban is. A Force Jump jó példa az erő passzív, nem agresszív alkalmazására.

Force Heal
A Jedi harc közben ezzel a képességgel nyerheti életerejét, vagy gyógyíthatja akár harc közben is a sérüléseit. A single player játékban is hasznos segítség ez a tudás, azonban a multi player játék során látjuk majd igazán hasznát, mikor is meg tudjuk gyógyítani társunkat. Természetesen ez a képesség is a passzív Jedi tulajdonságok közé tartozik.

Force Speed
A Jedi mozgási sebességének megnövelése nagyon fontos tényező lehet harc közben, hiszen lehet, hogy a fénykarddal kell kivédenünk a felénk érkező lövedékeket. A drasztikus sebességnövekedést azonban csak ritkán és belátással érdemes alkalmazni.



FEGYVEREK

Bryar Pistol
A Bryar pisztoly nem éppen a tűzgyorsaságáról ismert fegyver, de a célzási pontossága mindenképpen figyelemreméltó. Megfontolt egyes lövésekkel komoly károkat tudunk okozni az ellenfelünknek. Másodlagos funkciójaként a tűzgomb lenyomása mellett komoly károkat tud okozni az adott helységben is.

E-11 Blaster Rifle
A Birodalmi erők szabvány fegyvere az E-11, mely robosztus felépítésű. Nagy sérülést tud okozni, mely nincs arányban a kis fegyver méreteivel. A kompakt felépítése miatt könnyű szállítani és elrejteni.

Destructive Electro-Magnetic Pulse 2 Gun
Elsődleges módban ez a fegyver egy sima puskához hasonlóan koncentrált elektromos gömböt bocsájt ki magából, mely az összes mechanikus egységre és természetesen a robotokra is nagy hatással van. Másodlagos módban képes a közelben található összes szerkezetet és élő egyedet gyorsan megbénítani.

Heavy Repeater
A halálos és pusztító lövedékeket használó fegyver gyors tüzeléshez alkalmas, amikor nagy területet kell lefednünk tűzzel. Rövid sorozatokkal érdemes használni a fegyvert, ha pedig komolyabb tarolásra van szükség, akkor a másodlagos módban igen szép tüzijátékot képes rendezni a kilőtt robbanó anyaggal, mely akár el is repítheti ellenfeleinket.

Bowcaster
A réginek kinéző fegyver igenis mai darab, a belőle kilőtt energia csomagok nagy hatással vannak minden ellenfelünkre. A fegyver a Wookiee-k kedvenc játékszere.

Tenloss Disruptor Rifle
A fegyvert az Új Köztársaság menekültjei használták és készítették, azonban a feketepiac jóvoltából sok bűnöző elem is ezzel mászkál. Elsődleges tüzelésként egy gyors lövést ad le, közepes tűzgyorsasággal. Másodlagos módban minden élőt le tud küzdeni a lövésével. A fegyvert a távcsöve teszi igazán kedveltté.

Golan Arms FC-1
Általában a Corporate Sector rendőreinek a kezében tűnik fel a fegyver, melyet nagy számú ellenfél leküzdésére terveztek, méghozzá kis távolságban. A másodlagos módban kilőhető 2 gránát pár másodperccel a kilövés után robban és mindent elpusztít a közelben. A kilövésénél gondoskodjunk róla, hogy ne pattanjon rossz helyre a küldemény.

Thermal Detonator
A galaxis minden sarkában ismerik ezt a fegyvert, mely nagy koncentráltságú energiát képes felszabadítani és elpusztítani mindenkit a közelében.

Det Pack
Kis mennyiségű robbanóanyagot tartalmaz, melyet a használója tud aktivizálni. A pack bárhova elhelyezhető és a megfelelő pillanatban felrobbantható. Tipikus használati módja a közelítő ellenség eliminálása egy rejtett helyről.

Laser Trip Mine
Hasonló elven működik mint az előző fegyver, azonban itt a robbanást az áldozat okozza azzal, hogy az akna által kibocsájtott lézer sugarat keresztezni és ezzel elindítja a detonációt. Az akna mindenhova felhelyezhető, használatával komoly veszteségeket okozhatunk ellenfeleinknek.

DISCIPLES 2

Miközben a körökre osztott stratégiák koronázatlan királyának, a Heroes-nak a negyedik része is megérkezett (és várunk a magyar verzióra), nem sokkal előtte, de talán éppen elegendő időzítéssel (hogy híveket szerezzen magának) megjelent egy másik körökre osztott stratégia játék: a Disciples 2. Most, hogy már mindkettő kezekbe került, óhatatlanul kínálkozik a dolog, hogy összehasonlítsam a kettőt, hisz külön-külön már mindenki elolvasott róluk mindent. Mivel elsőként a Disciplest tesztelhettem, csak ámultam és bámultam már a menünél is, hát még ahogy a játék kinéz. Grafikailag nagyon eltalált a játék, ahogy a vízesésnél felszáll a pára, vagy tükröződik a hajó képe a víz felszínén, és még sorolhatnám. A karakterek gyönyörűen ki vannak dolgozva, viszont a harcnál sok mindenkinek furcsa lehet, hogy egyhelyben maradnak, mikor támadnak. Itt térnék ki egy kicsit a Heroes 4-re, aminek a túlzsúfoltsága és túlszínessége elég zavaró volt, ráadásul nem is annyira szép. A harcrendszer, mint minden más is elég komoly változáson ment át, és habár itt még mindig mozoghatunk a lényeinkkel, de bár ne tennék. Olyan esetlenül sikerült az animáció, hogy néha majdnem sírva fakadtam, hogy mit tettek egyik legkedvesebb „játékommal". Idővel rá kellett jönnöm, hogy mindent meg lehet szokni, ám lehet, hogy pár hónap vagy év múlva inkább a Dicsiples 2-őt veszem le a polcról (lenézést minden Heroes kedvelőtől, ez csak magánvélemény).

Szörnyek

Név: **Peasant**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 35 HP: 40
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: vasvilla
Találati esély: 75%
Sebzés: 15
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 30
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Man at Arms**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 75 HP: 95
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: bárd
Találati esély: 80%
Sebzés: 25
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Spearman**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 450 HP: 140
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: lándzsa
Találati esély: 80%
Sebzés: 50
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Thug**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 50 HP: 65
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: tőrök
Találati esély: 80%
Sebzés: 25
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 65
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Goblin Archer**
Típus: távolsági
Szint: 1
XP: 75 HP: 40
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: nyíl
Találati esély: 80%
Sebzés: 15
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Orc**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 700 HP: 200
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: balta
Találati esély: 80%
Sebzés: 55
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Orc Champion**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 1400 HP: 220
Páncél: 20
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: buzogány
Találati esély: 80%
Sebzés: 80
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Orc King**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 3100 HP: 295
Páncél: 30
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: balta
Találati esély: 80%
Sebzés: 115
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 55
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Ogre**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 1550 HP: 300
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: óriásbunkó
Találati esély: 80%
Sebzés: 130
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 20
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Troll**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 1675 HP: 350
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 120
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Wolf**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 700 HP: 180
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: harapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 55
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Brown Bear**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 650 HP: 270
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: karom
Találati esély: 80%
Sebzés: 60
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 65
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Polar Bear**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 975 HP: 300
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: víz
Támadás: karom
Találati esély: 80%
Sebzés: 80
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 70
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Barbarian Chieftain**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 1750 HP: 275
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: óriáskarmok
Találati esély: 80%
Sebzés: 100
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Barbarian Warrior**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 1275 HP: 250
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: balta
Találati esély: 80%
Sebzés: 80
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Imp**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 35 HP: 50
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: farokcsapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 20
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 30
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Fat Imp**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 170 HP: 100
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: csapás
Találati esély: 70%
Sebzés: 30
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Giant Black Spider**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 1775 HP: 370
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: csáprágó/méreg
Találati esély: 80%/90%
Sebzés: 120
Forrás: fegyver/halál
Kezdeményezés: 35
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Giant Spider**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 2200 HP: 420
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: csáprágó/bénítás
Találati esély: 80%/80%
Sebzés: 130
Forrás: fegyver/elme
Kezdeményezés: 35
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Occultist**
Típus: varázsló
Szint: 1
XP: 750 HP: 75
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: idézés
Találati esély: 100%
Sebzés: 0
Forrás: halál
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Ghouls**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 300 HP: 150
Páncél: 0
Immunitás: halál
Hárítás: nincs
Támadás: csapás/bénítás
Találati esély: 75%/80%
Sebzés: 35
Forrás: fegyver/elme
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Merman**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 350 HP: 140
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: háromágú villa
Találati esély: 80%
Sebzés: 40
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Mermaid**
Típus: varázsló
Szint: 1
XP: 975 HP: 75
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: örvény/bénítás
Találati esély: 60% / 50%
Sebzés: 20
Forrás: víz/elme
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Sea Serpent**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 2000 HP: 400
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Támadás: harapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 125
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 70
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Kraken** Támadás: csáp
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 120
XP: 1675 HP: 350 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Lizard Man** Támadás: kardok
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 75
XP: 950 HP: 200 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Medusa** Támadás: kővé meresztés
Típus: varázsló Találati esély: 60%
Szint: 1 Sebzés: 0
XP: 725 HP: 115 Forrás: föld
Páncél: 0 Kezdeményezés: 20
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Air Elemental** Támadás: csapás
Típus: távolsági Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 30
XP: 400 HP: 100 Forrás: levegő
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: levegő Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Centaur** Támadás: nyíl
Típus: távolsági Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 40
XP: 725 HP: 140 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 60
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Centaur Lancer** Támadás: lándzsa
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 65
XP: 625 HP: 165 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 55
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Elf Ranger** Támadás: nyíl
Típus: távolsági Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 25
XP: 75 HP: 45 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 65
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Forest Elf** Támadás: lándzsa
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 40
XP: 250 HP: 100 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 65
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Oracle Elf** Támadás: gyógyítás
Típus: varázsló Találati esély: 100%
Szint: 1 Gyógyítás: 60
XP: 2200 HP: 125 Forrás: élet
Páncél: 0 Kezdeményezés: 10
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: levegő Találat: 6

Név: **Elf Lord** Támadás: villám
Típus: varázsló Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 50
XP: 2850 HP: 195 Forrás: levegő
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: levegő Találat: 6

Név: **Griffin** Támadás: karmok
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 95
XP: 1200 HP: 200 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Primitive Giant** Támadás: óriásbuzogány
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 100
XP: 1250 HP: 310 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 30
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Skylord** Támadás: karmok
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 140
XP: 2350 HP: 420 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Manticore** Támadás: mérgező farok/méreg
Típus: harcos Találati esély: 80%/90%
Szint: 1 Sebzés: 199
XP: 6850 HP: 1152 Forrás: fegyver/halál
Páncél: 30 Kezdeményezés: 50
Immunitás: elme Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Green Dragon** Támadás: tűzlehelet
Típus: varázsló Találati esély: 75%
Szint: 1 Sebzés: 60
XP: 4650 HP: 600 Forrás: tűz
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: tűz Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Blue Dragon** Támadás: gőzlehelet
Típus: varázsló Találati esély: 75%
Szint: 1 Sebzés: 100
XP: 8450 HP: 700 Forrás: víz
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: víz Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **White Dragon** Támadás: léglehelet
Típus: varázsló Találati esély: 75%
Szint: 1 Sebzés: 100
XP: 8700 HP: 700 Forrás: levegő
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: levegő Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Red Dragon** Támadás: tűzlehelet
Típus: varázsló Találati esély: 75%
Szint: 1 Sebzés: 125
XP: 9900 HP: 800 Forrás: tűz
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: tűz Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Black Dragon** Támadás: savlehelet
Típus: varázsló Találati esély: 75%
Szint: 1 Sebzés: 125
XP: 9900 HP: 800 Forrás: halál
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: halál Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Bone Lord** Támadás: életerőszívás
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 65
XP: 2900 HP: 400 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: elme, halál Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Erhog the Necromancer** Támadás: életerőszívás
Típus: varázsló Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 60
XP: 9000 HP: 300 Forrás: halál
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: tűz/víz/levegő/föld Találat: 6

Név: **Drega Zul** Támadás: vámpírpenge/méreg
Típus: harcos Találati esély: 80%/50%
Szint: 1 Sebzés: 65
XP: 450 HP: 200 Forrás: fegyver/halál
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Uther** Támadás: kard/bénítás
Típus: harcos Találati esély: 80%/60%
Szint: 1 Sebzés: 80
XP: 2550 HP: 300 Forrás: fegyver/elme
Páncél: 0 Kezdeményezés: 60
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: tűz/víz/levegő/föld Találat: 1

Név: **Morok Cloudkeeper** Támadás: harci kalapács
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 132
XP: 4500 HP: 691 Forrás: fegyver
Páncél: 40 Kezdeményezés: 55
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Taladrielle the Sorceress** Támadás: sárkánylehelet
Típus: varázsló Találati esély: 95%
Szint: 1 Sebzés: 125
XP: 9900 HP: 800 Forrás: élet
Páncél: 30 Kezdeményezés: 65
Immunitás: elme Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Goblin** Támadás: lándzsa
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 15
XP: 50 HP: 50 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 30
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Master Thug** Támadás: rövid kard/méreg
Típus: harcos Találati esély: 80%/80%
Szint: 1 Sebzés: 35
XP: 250 HP: 110 Forrás: fegyver/halál
Páncél: 0 Kezdeményezés: 75
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Young Barbarian** Támadás: óriáskarmok
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 66
XP: 1750 HP: 176 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Uther** Támadás: tűzlabda/bénítás
Típus: távolsági Találati esély: 90%/90%
Szint: 1 Sebzés: 100
XP: 5750 HP: 300 Forrás: tűz/elme
Páncél: 0 Kezdeményezés: 60
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: elme/halál/tűz/víz/levegő/föld Találat: 1

Név: **Nhiddog** Támadás: (2x) harapás/méreg
Típus: harcos Találati esély: 90%/90%
Szint: 1 Sebzés: 150
XP: 9900 HP: 4976 Forrás: fegyver/halál
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: elme/halál/tűz/víz/levegő/föld Elérés: legközelebbi Találat: 1
Hárítás: nincs

Név: **Erhog the Dark** Támadás: életerőszívás
Típus: varázsló Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 45
XP: 2140 HP: 95 Forrás: halál
Páncél: 0 Kezdeményezés: 40
Immunitás: nincs Elérés: mindenki
Hárítás: tűz/víz/levegő/föld Találat: 6

Név: **Hubert de Lalye** Támadás: buzogány
Típus: harcos Találati esély: 90%
Szint: 1 Sebzés: 75
XP: 1950 HP: 200 Forrás: fegyver
Páncél: 30 Kezdeményezés: 60
Immunitás: nincs Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Név: **Dark Elf Lyf** Támadás: idézés
Típus: varázsló Találati esély: 100%
Szint: 3 Sebzés: 0
XP: 3675 HP: 300 Forrás: élet
Páncél: 0 Kezdeményezés: 60
Immunitás: elme/víz Elérés: mindenki
Hárítás: nincs Találat: 6

Név: **Demon Uther** Támadás: tűzkitörés/bénítás
Típus: varázsló Találati esély: 90%/60%
Szint: 1 Sebzés: 150
XP: 9900 HP: 1500 Forrás: tűz/elme
Páncél: 0 Kezdeményezés: 65
Immunitás: elme/tűz Elérés: mindenki
Hárítás: halál/víz/levegő/föld Találat: 6

Név: **Asteroth** Támadás: pokoli penge
Típus: harcos Találati esély: 80%
Szint: 1 Sebzés: 150
XP: 9900 HP: 1020 Forrás: fegyver
Páncél: 0 Kezdeményezés: 50
Immunitás: elme/tűz Elérés: legközelebbi
Hárítás: nincs Találat: 1

Az Átkozottak Légióinak lényei

Név: **Possessed**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 95 HP: 120
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: rövidkard
Találati esély: 80%
Sebzés: 25
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Berzerker**
Típus: harcos
Szint: 2
XP: 550 HP: 170
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Unholy Portal
Támadás: harci balták
Találati esély: 80%
Sebzés: 50
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Fiend**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 475 HP: 250
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Temple of Grief
Támadás: csapás/méreg
Találati esély: 80%/40%
Sebzés: 60
Forrás: fegyver/halál
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Anti-Paladin**
Típus: harcos
Szint: 3
XP: 1050 HP: 220
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Tower of Souls
Támadás: harci balta
Találati esély: 80%
Sebzés: 75
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Infernal Knight**
Típus: harcos
Szint: 4
XP: 1725 HP: 270
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Bethrezen's Idol
Támadás: pokoli kard
Találati esély: 80%
Sebzés: 100
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Cultist**
Típus: varázsló
Szint: 1
XP: 75 HP: 45
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: tűzeső
Találati esély: 80%
Sebzés: 15
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Sorcerer**
Típus: varázsló
Szint: 2
XP: 500 HP: 75
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Occult Abbey
Támadás: tűzeső
Találati esély: 80%
Sebzés: 30
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Witch**
Típus: varázsló
Szint: 2
XP: 600 HP: 75
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Palace of Vice
Támadás: átváltoztatás
Találati esély: 80%
Sebzés: 0
Forrás: elme
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Doppelganger**
Típus: varázsló
Szint: 3
XP: 500 HP: 120
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Soul Keep
Támadás: alakváltás vagy csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 30
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 80
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Demonologist**
Típus: varázsló
Szint: 3
XP: 1325 HP: 105
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Dark Sanctuary
Támadás: tűzeső
Találati esély: 80%
Sebzés: 45
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Hag**
Típus: varázsló
Szint: 3
XP: 1400 HP: 115
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Palace of Sin
Támadás: átváltoztatás
Találati esély: 80%
Sebzés: 0
Forrás: elme
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Incubus**
Típus: varázsló
Szint: 4
XP: 1125 HP: 135
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Hall of Deceit
Támadás: kővé dermesztés
Találati esély: 65%
Sebzés: 0
Forrás: föld
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Pandemoneus**
Típus: varázsló
Szint: 4
XP: 2250 HP: 135
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Altar
Támadás: tűzvihar
Találati esély: 80%
Sebzés: 60
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Succubus**
Típus: varázsló
Szint: 4
XP: 1500 HP: 145
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: High Temple
Támadás: átváltoztatás
Találati esély: 40%
Sebzés: 0
Forrás: elme
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Modeus**
Típus: varázsló
Szint: 5
XP: 3100 HP: 170
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: tűz
Hol: Worship Shrine
Támadás: tűzvihar
Találati esély: 80%
Sebzés: 75
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Gargoyle**
Típus: távolsági
Szint: 1
XP: 400 HP: 90
Páncél: 40
Immunitás: méreg
Hárítás: elme
Hol: alaplény
Támadás: sziklapengék
Találati esély: 80%
Sebzés: 40
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Marble Gargoyle**
Típus: távolsági
Szint: 2
XP: 1650 HP: 150
Páncél: 60
Immunitás: méreg
Hárítás: elme
Hol: Spire
Támadás: sziklapengék
Találati esély: 80%
Sebzés: 65
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Onix Gargoyle**
Típus: távolsági
Szint: 3
XP: 2500 HP: 170
Páncél: 65
Immunitás: méreg
Hárítás: elme
Hol: Onix Spire
Támadás: onyxpengék
Találati esély: 80%
Sebzés: 85
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Devil**
Típus: támogató
Szint: 1
XP: 275 HP: 170
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 50
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 35
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Demon**
Típus: támogató
Szint: 2
XP: 850 HP: 270
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Unholy Gate
Támadás: csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 80
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 35
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Moloch**
Típus: támogató
Szint: 3
XP: 2275 HP: 370
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Torment Chapel
Támadás: csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 110
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 35
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Beast**
Típus: támogató
Szint: 4
XP: 3100 HP: 420
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Unholy Altar
Támadás: csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 70
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Demon Lord**
Típus: támogató
Szint: 4
XP: 2650 HP: 470
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Hellish Portal
Támadás: bárd
Találati esély: 80%
Sebzés: 140
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Tiamath**
Típus: támogató
Szint: 5
XP: 5000 HP: 495
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Slave Dungeon
Támadás: csapás/sebzés csökkentés
Találati esély: 80%/80%
Sebzés: 100
Forrás: fegyver/elme
Kezdeményezés: 20
Elérés: mindenki
Találat: 6

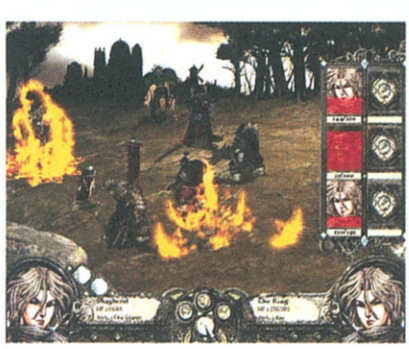
Név: **Overlord**
Típus: támogató
Szint: 5
XP: 3875 HP: 570
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Unholy Halls
Támadás: pokoli penge
Találati esély: 80%
Sebzés: 170
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

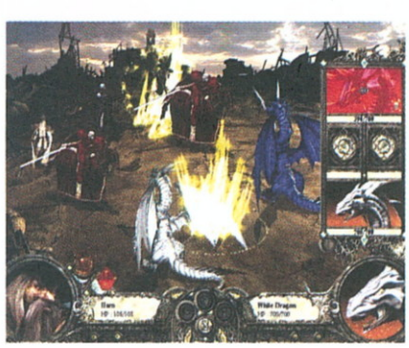
Név: **Abyssal Devil**
Típus: támogató
Szint: 5
XP: 3600 HP: 600
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Unholy Mansion
Támadás: pokoli penge/bénítás
Találati esély: 80%/40%
Sebzés: 140
Forrás: fegyver/elme
Kezdeményezés: 40
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Hellhound**
Típus: varázslat
Szint: 1
XP: max HP: 125
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: 1. szintű varázslat
Támadás: tűzlehelet
Találati esély: 80%
Sebzés: 20
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Beliarh**
Típus: varázslat
Szint: 1
XP: max HP: 200
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: 2. szintű varázslat
Támadás: csapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 65
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 60
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Avenger**
Típus: varázslat
Szint: 1
XP: max HP: 350
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: tűz
Hol: 5. szintű varázslat
Támadás: tűzvihar kard
Találati esély: 80%
Sebzés: 75
Forrás: tűz
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat:6





Az Birodalom lényei

Név: **Squire**
Típus: harcos
Szint: 1
XP: 80 HP: 100
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: kard
Találati esély: 80%
Sebzés: 25
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Knight**
Típus: harcos
Szint: 2
XP: 475 HP: 150
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Stable
Támadás: kard
Találati esély: 80%
Sebzés: 50
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Witch-Hunter**
Típus: harcos
Szint: 2
XP: 475 HP: 140
Páncél: 0
Immunitás: elme
Hárítás: nincs
Hol: Dungeon
Támadás: kard
Találati esély: 80%
Sebzés: 50
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Imperial Knight**
Típus: harcos
Szint: 3
XP: 950 HP: 200
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Imperial Stable
Támadás: lándzsa
Találati esély: 80%
Sebzés: 75
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Inqisitor**
Típus: harcos
Szint: 3
XP: 950 HP: 180
Páncél: 0
Immunitás: elme
Hárítás: nincs
Hol: Torture Chamber
Támadás: buzogány
Találati esély: 80%
Sebzés: 75
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Angel**
Típus: harcos
Szint: 4
XP: 1600 HP: 225
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Fountain of Life
Támadás: szent lándzsa
Találati esély: 80%
Sebzés: 125
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Paladin**
Típus: harcos
Szint: 4
XP: 1600 HP: 175
Páncél: 30
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Shrine
Támadás: hosszúkard
Találati esély: 80%
Sebzés: 100
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Grand Inquisitor**
Típus: harcos
Szint: 4
XP: 800 HP: 210
Páncél: 0
Immunitás: elme
Hárítás: tűz
Hol: Magistrate
Támadás: szent buzogány
Találati esély: 80%
Sebzés: 100
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Holy Avenger**
Típus: harcos
Szint: 5
XP: 2000 HP: 250
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Holy Statue
Támadás: (2x) hosszúkard
Találati esély: 80%
Sebzés: 75
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Defender of Faith**
Típus: harcos
Szint: 5
XP: 2100 HP: 225
Páncél: 30
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Chapel
Támadás: kard
Találati esély: 80%
Sebzés: 125
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 70
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Apprentice**
Típus: varázsló
Szint: 1
XP: 75 HP: 35
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: villám
Találati esély: 80%
Sebzés: 15
Forrás: levegő
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Mage**
Típus: varázsló
Szint: 2
XP: 550 HP: 65
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Library
Támadás: villám
Találati esély: 80%
Sebzés: 30
Forrás: levegő
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Titan**
Típus: varázsló
Szint: 1
XP: 475 HP: 250
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Ruined Temple
Támadás: lecsapás
Találati esély: 80%
Sebzés: 60
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 50
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Wizard**
Típus: varázsló
Szint: 3
XP: 1200 HP: 95
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Tower
Támadás: villám
Találati esély: 80%
Sebzés: 45
Forrás: levegő
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Elementalist**
Típus: varázsló
Szint: 3
XP: 1500 HP: 95
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: levegő
Hol: Elemental Circle
Támadás: idézés
Találati esély: 100%
Sebzés: 0
Forrás: levegő
Kezdeményezés: 40
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **White Wizard**
Típus: varázsló
Szint: 4
XP: 2100 HP: 125
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Arcane Tower
Támadás: villám
Találati esély: 80%
Sebzés: 60
Forrás: levegő
Kezdeményezés: 40
Elérés: levegő
Találat: 6

Név: **Archer**
Típus: távolsági
Szint: 1
XP: 70 HP: 45
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: nyíl
Találati esély: 80%
Sebzés: 25
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Marksman**
Típus: távolsági
Szint: 2
XP: 500 HP: 90
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Archery Range
Támadás: nyíl
Találati esély: 85%
Sebzés: 40
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Imperial Assassin**
Típus: távolsági
Szint: 3
XP: 1100 HP: 135
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Imperial Guild
Támadás: tőr/méreg
Találati esély: 85%/75%
Sebzés: 60
Forrás: fegyver/halál
Kezdeményezés: 60
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Acolyte**
Típus: támogató
Szint: 1
XP: 80 HP: 50
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: alaplény
Támadás: gyógyítás
Találati esély: 100%
Gyógyítás: 20
Forrás: élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Priest**
Típus: támogató
Szint: 2
XP: 475 HP: 75
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Monastery
Támadás: gyógyítás
Találati esély: 100%
Gyógyítás: 40
Forrás: élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Cleric**
Típus: támogató
Szint: 3
XP: 425 HP: 75
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Church
Támadás: gyógyítás
Találati esély: 100%
Gyógyítás: 20
Forrás: élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Imperial Priest**
Típus: támogató
Szint: 3
XP: 1275 HP: 100
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Sanctuary
Támadás: gyógyítás
Találati esély: 100%
Gyógyítás: 80
Forrás: élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 1

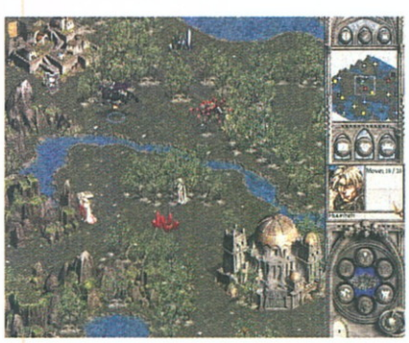
Név: **Matriarch**
Típus: támogató
Szint: 3
XP: 1125 HP: 100
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Cathedral
Támadás: gyógyítás/ kigyógyítás
Találati esély: 100%/100%
Gyógyítás: 40
Forrás: élet/élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 6

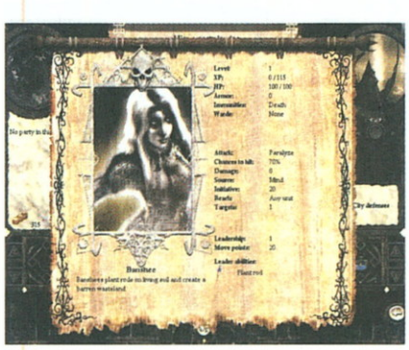
Név: **Hierophant**
Típus: támogató
Szint: 4
XP: 2000 HP: 125
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Worship House
Támadás: gyógyítás/ feltámaszt
Találati esély: 100%/100%
Gyógyítás: 120
Forrás: élet/élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 1

Név: **Prophetess**
Típus: támogató
Szint: 4
XP: 2050 HP: 125
Páncél: 0
Immunitás: nincs
Hárítás: nincs
Hol: Basilica
Támadás: gyógyítás/ kigyógyítás
Találati esély: 100%/100%
Gyógyítás: 70
Forrás: élet/élet
Kezdeményezés: 10
Elérés: mindenki
Találat: 6

Név: **Living Armor**
Típus: varázslat
Szint: 1
XP: max HP: 175
Páncél: 0
Immunitás: elme/méreg
Hárítás: nincs
Hol: 2. szintű varázslat
Támadás: óriáskard
Találati esély: 80%
Sebzés: 65
Forrás: fegyver
Kezdeményezés: 55
Elérés: legközelebbi
Találat: 1

Név: **Golem**
Típus: varázslat
Szint: 1
XP: max HP: 150
Páncél: 50
Immunitás: föld/méreg
Hárítás: nincs
Hol: 4. szintű varázslat
Támadás: földrengés
Találati esély: 80%
Sebzés: 70
Forrás: föld
Kezdeményezés: 70
Elérés: mindenki
Találat: 6



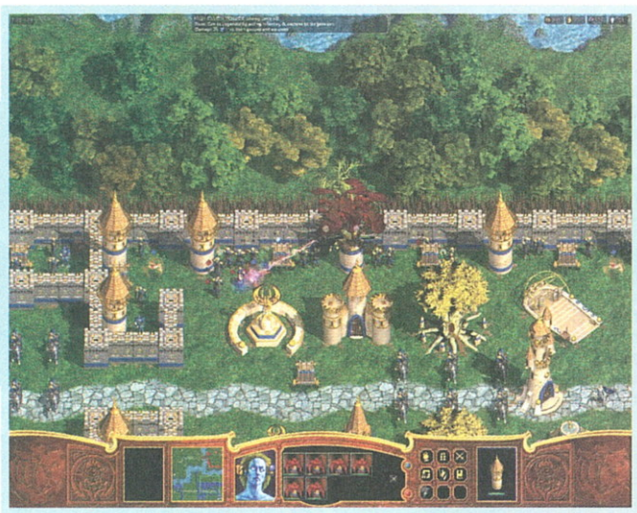


Az Élőholt Hordák és a Hegyi Klánok lényeinek leírását a CD-n találhatjátok meg.

Crowie

WARLORDS BATTLECRY 2

Az ausztrál fejlesztőcsapat, az SSG már a kilencvenes évek eleje óta gyártja a fantasy világban játszódó, körökre osztott stratégiák alapművének számító Warlords játékokat. Miután a harmadik rész is piacra került, a szállongó Warcraft III hírek olvastán az SSG-sek a homlokukra csaptak: ha a Warlords-ot áthelyezik valós időbe, egy, a Blizzard régóta várt művéhez hasonló játékot kapnak – hősközpontú, többjátékos üzemmódra kihegyezett fantasy RTS-t.



A gondolatot tett követte, és 2000 nyarán kijött a Warlords: Battlecry, nem kis meglepetést – és nagy sikert – aratva. Mivel a WC3 még mindig késik, a fejlesztők (vagy talán inkább a kiadó) úgy döntött, lenyúz még egy bőrt a rókáról, és máris kezünkbe vehettük a végterméket: itt a WBC2. Sajnos az új játékban túl sok újdonságot nem találunk. Bár új grafikus motort kapott, a három új faj (Dark Dwarfs, Daemons, Fey) és a 4-4 új hős és osztály túl sokat nem tesz hozzá az eddigiekhez, és mivel sok idő nem volt a fejlesztésre, főleg nem egy új sztori kiötlésére, ezért az SSG nagyvonalúan szemétre dobta az egyjátékos üzemmódból a sztorit. Helyette egy dinamikus (bár tegyük hozzá: jól játszható) kampányrendszert kapunk, melynek egyetlen célja: Etheria világának totális meghódítása.

Mivel a kampánymódban 69 területet kell leigáznunk, ráadásul ezt mind a 12 fajjal megtehetjük, sőt a hősök 4 lehetséges foglalkozása és ezen belül a 20 specialitás (és az ezekhez kapcsolódó több mint 100 varázslat és számtalan képesség) miatt szinte végtelen számú kombináció állítható elő, végigjátszást képtelenség lenne írni. Épp ezért inkább egyfajta „strategy guide", azaz stratégiai útmutató következik alant, a hősök és a fajok részletes bemutatásával, és az egyes fajokhoz kapcsolódó jótanácsokkal, tippekkel.

Először magáról a játékról. A WBC a jó öreg „négyikszes" stratégiai játékmód (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate – azaz felfedezés, terjeszkedés, kitermelés, megsemmisítés) képviselője, annyi csavarral, hogy ezt egy RPG-szerűen fejlesztett hős vezetésével tehetjük meg. Ráadásul (és ez mindenképp az SSG játékának legfőbb vonzereje) a kampányban feltápolt hőst magunkkal vihetjük a skirmish módba, sőt a világhálóra is!

Következzék akkor a hősök bemutatása. Nem törekedtem teljességre, inkább a játék szempontjából legfontosabb tudnivalókat ismertetem.

Hősök

Mindenek előtt essünk túl a varázslatokon. Ez a rész elég bonyolult, megpróbálom leegyszerűsíteni. 11 mágiaiskola van, ezt ebben a játékban mágiaköröknek hívják. Ezekben 10-10 varázslatot találunk, 4 első szintű, 3 második szintű, 2 harmadik szintű varázslatot és 1 igen ritka negyedik szintűt, és van három közös varázslat (Shield, Silver Arrow, Heroism), amelyet minden mágiahasználó automatikusan megtanul. Minden varázslatban három fokozaton juthatunk előre (Normal, Mastery, Grandmastery), és a mágiákat csak sorban, szintenként sajátíthatjuk el.

Az egyes szintű hős nem tud varázsolni. Ha a második szintre lépett hős pap vagy varázsló foglalkozást választ, megtanulja az előbb említett három közös mágiát. A 3. szinten specialistának képezve magát, megtanulja az ahhoz kötődő mágiakör első egyes szintű varázslatát. A többi varázslatot a 4. szintre lépve képességpontokért (AP) vásárolhatja meg.

Ha elsütünk egy varázslatot, annak értéke a játékstílusban megszokott módon a manánkból vonódik le. Az erőegyensúly kedvéért az egyes varázslatoknak lehet módosító értéke, mely (megint csak leegyszerűsítve) a varázslás sikerét befolyásolja.

Bonyolultabban: hősünknek van egy „varázslás-elsütési" képessége (casting skill), amelyet a mindjárt bemutatott mágusképesség (magery skill) növelhet egy bónusz értékkel, ezt viszont csökkenti az említett módosító érték ... Példa: a 10-es casting 45% esélyt jelent a varázslásokor, ha a hősünknek ehhez 13-as

mágusképessége van, ez +1 ponttal növeli a castingot, ezzel 63%-ra nő az esély, ezt a -4-es módosító érték 7-re, azaz 30%-ra húzza le. De ha mágusunk ismeri a Rúnamágia Gem of Wisdom varázslatát, annak elsütése a következő varázslat esélyét 20-30-40 százalékkal növeli. Mivel valószínűleg egy parázs csata közepén nem fog senki táblázatokat búvni és pontértékeket számolgatni, a lényeg: minél magasabb casting (30 és afölött 100%!) és magery (9 alatt csökkenti, 13 felett fokozatosan növeli a casting-ot!), és jó, ha megtanuljuk az említett Rúnavarázslatot is.

Ezután következzenek statikus képességeink, ez a rész azért egyszerűbb. Négy statisztikai érték van:
Strength (Str): Erő, a hős fizikai ereje és ellenálló-képessége
Dexterity (Dex): Ügyesség, a hős gyorsasága, jóindulata és egyensúlya
Intelligence (Int): Intelligencia, a hős bölcsessége, intellektusa és emlékezete
Charisma (Cha): Karizma, a hős megjelenése, viselkedése és vezetői képességei

Ezek 10 képességgé adódnak össze:
Combat (Csata, STR+STR): Közelharci képességek.
Health (Egészség, STR+DEX): HP és regeneráció.
Speed (Sebesség, DEX+DEX): Helyváltoztatás sebessége.
Command (Parancsnokság, CHA+CHA): Az egységek száma, kíséretünk nagysága. Azt is befolyásolja, egységünk mennyi idő alatt veszti el a hősünkből nyert morált, amikor elhagyja a hatósugarunkat.
Morale (Morál, DEX+CHA): 2-es szinttől növeli egységeink erejét és sebességét a hős hatósugarán belül, 13-as szint felett azon kívül is.
Magery (Máguképességek, INT+INT): a mana maximuma, a mana visszanyerésének ideje, valamint varázslási bónusz.
Resistance (Ellenálló-képesség, DEX+INT): Pszichológiai effektekkel szembeni ellenálló-képesség.
Training (Kiképzés, STR+INT): A hős és az egységek tapasztalati pontjának (XP), valamint a képességpontoknak (AP) a nagysága. 1-es szinten 25%-kal *csökken* (!) hősünk XP-je, 7-es szinttől felfelé növekszik, az egységek XP-je 9-es felett, az AP 13-as felett kezd el növekedni.
Conversion (Konverzió, STR+CHA): Az idő, amely alatt az ellenséges épületeket átállíthatjuk a mi oldalunkra (1-es szinten 80 mp, 30-ason 12, 30 fölött 10 szintenként -1 mp)
Merchant (Kereskedés, INT+CHA): Épületek, egységek és jártasságok „bekerülési költsége". 1-es szinten 140%, 10-esen 100%, 30-on 74%, 30 fölött fokozatosan csökken.

Hőseink a 2. szint elérése után foglalkozást választhatnak maguknak, a 3. szintre lépéssel pedig specialisták lehetnek. Most egy kis összefoglalás következik erről, a fajok bemutatásánál már csak a lehetséges választásokat írom majd le.

Négy foglalkozás lehet: *Warrior* (Harcos: +1 Str), *Rogue* (Csavargó: +1 Dex), *Priest* (Pap: +1 Cha), *Wizard* (Varázsló: +1 Int). Ezekben - a táblázatokban felsorolt - specialistákat képezhetjük (mindegyiknél leírom a további fejlesztések legfontosabb ismérveit, ez segíthet kiválasztani a nekünk szimpatikus vagy választott fajunkhoz fontos specialistát).

Miután eldöntöttük, mely faj oldalán harcolunk majd hősünkkel, arcot és nevet kell választani neki, valamint „üzemmódot" képességeink (vagy önbizalmunk) szerint: a „normal" módban egy megnyert csata egységnyi XP-t ad, de az elvesztett is ad párat vigaszul. A „tinman" 25%-kal több XP-t nyújt győzelemkor, de vereség esetén nem kapunk semmit. A „bronzeman" 50%-os győzelmi bónusza mellé egy kiadós zakó az adott szintről való újraindulással büntet, míg a valóban csak mestereknek szánt „ironman" sikeres küzdelem végén duplázza az XP-t, de ez mellé egyetlen élet jár csak - ha kikapunk, nincs tovább... Érdemes megjegyezni, hogy ezen módok nem egyenlők a nehézségi szinttel, hiszen azt az egyes küldetések előtt állíthatjuk be szintén négy fokozaton, a könnyűtől a moderálton és nehezen át az extrémig.

Harcos

Fighter (Küzdő): +1 Dex, a Training és Command képességeket növelhetjük.
Barbarian (Barbár): +1 Str, növelhetjük a látótávolságot (Scouting), a sebességet (Running), a Természeti mágia erejét (Shamaning), és felére csökkenthetjük a lovasság előállítási idejét (Riding).
Ranger (Erdőőr): +1 Int, +5 Természet mágia, amit jó eséllyel süthetünk el (Nature Mastery), gyógyító varázslatok növelése (Herbalism), Unikornis féláron (Forest Lord), repülő szörnyek fele idő alatt (Taming).
Deathknight (Halállovag): +2 Str, -1 Cha, +5 Káosz mágia, Káosz- és Jégmágiák erejének növelése, előbbi elsütése jó eséllyel.

Varázsló

Archmage (Főmágus): -1 Str, +2 Int, +3 minden varázskörhöz, Training és Magery képesség növelése, állandó immunitás a varázsalapú támadásokkal szemben (Spell Immunity).
Necromancer (Nekromanta): +2 Int, -1 Cha, +10 Nekromágia, +1 folyamatos Vámpírizmus effekt, +5 Summoning varázslat növekedés (Gates of Hell), Nekromanta varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.
Pyromancer (Piromanta): +1 Str, +10 Piromágia, folyamatos védelem tűzalapú támadással szemben (Flamewalk), +10 sebzés és az ellenfelek lángba borítása (Firestarter), Piromanta varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.
Summoner (Idéző): +1 Dex, +10 Idézőmágia, +5 Piromanta varázslat (Fires of Hades), + 4 támadás és +2 sebesség a Démonoknak (Daemonlord), Idéző (Summoning) varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.
Alchemist (Alkimista): +1 Int, +10 Alkimista mágia, Gyógyító varázslatok és Health képesség növekedése, Alkimista varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.
Illusionist (Illuzionista): +1 Cha, +10 Illúziómágia, Nekromanta varázslat és Command képesség növelése 4-4 ponttal (Shadowcall és Magic Voice), Illuzionista varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.
Ice Mage (Jégmágus): -1 Dex, +2 Int, +10 Jégmágia, immúnisság a tűzalapú sebzés ellen és +1 páncélzat, támadás növelése, Jégvarázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.

Pap

Paladin (Lovag): +1 Cha, +4 Gyógyító/Alkimista mágia, Conversion képesség növelése, a mana regeneráció megduplázása (Meditation), élőhalottak ellen tripla sebzés (Grand Paladin), minden varázslat elsütése jó eséllyel (Spell Mastery).

Healer (Gyógyító): +1 Dex, +10 Gyógyító mágia, minden regeneráció növekedése 150%-kal (Elcor's Aura), minden gyógyító varázs +50% (Touch of Purity), a gyógyító varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.

Druid (Druida): +1 Int, +10 Természet mágia, minden lovas egység és Treant féláron (Animal Training, Treemaster), a Természet varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.

Runemaster (Rúnamester): +1 Str, +10 Rúnamágia, Magery képesség és Alkimista varázslatok növekedése, Rúna varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.

Shaman (Sámán): -1 Str, +2 Int, +10 Káosz mágia, +2 minden hősképességre (Omen), +5 Természet mágia növekedés (Commune), Káosz varázslatok sikerének növekedése jó illetve kritikus (majdnem tökéletes) szintre.

Csavargó

Thief (Tolvaj): +1 Dex, folyamatosan +2 arany extra bevétel (Banditry), Merchant, Assassin képességek és Illuzionista mágia erejének növelése.

Assassin (Merénylő): +1 Str, Assassin képességek jelentős növelése (összesen 12%-kal).

Bard (Bárd): -1 Str, +2 Cha, Morale, Command és Conversion képességek növelése, ellenálló-képesség 10%-os növelése (Song of Stone).

Merchant (Kereskedő): +1 Cha, Merchant és Morale növelése, jobb üzletkötés lehetősége (Trading), és minden nyersanyag termelődésének növekedése (Wealth).

Fajok

A fajok bemutatása előtt néhány általánosság. A WBC nagy találmánya a pszichológiai effekt, mely külön ízt visz az összecsapásokba. A Tisztelet (Awe) felére lassítja ellenségünket, és védtelenekké válnak a lövedékek ellen; a Félelem (Fear) szintén lassít, és a reszkető katonák fele akkora sebzést tudnak bevinni; a Rettegés (Terror) hatására az ellen sebessége lecsökken, és egységeink elszöknek előlük; a Káosz (Chaos) hatására ledobálják páncélzatukat, és semmiféle pozitív bónusz nem hatásos az effekt hatóideje alatt – ez a felsorolás sorrendjében 30,45,15 és 30 másodperc. Ezen kívül van még a Mérgezés (Poison) és a Fertőzés (Disease), melyek 10 percig tartanak; előbbi hatására a HP a maximum 1/8-ára zuhan vissza, utóbbitól a HP regenerálása az említett időre leáll, és a sebesség és csataérték a minimumra (1 pont) esik. A másik pikáns dolog az időjárás maga. Általában derűs, nappali viszonyok között játszunk (hacsak a beállító panelen nem választunk változékony időjárást), ám hőseink egyes varázslatai, bizonyos egységek és épületek képesek ezeket a viszonyokat befolyásolni. Ez azért lényeges, mert az egyes fajok más-más körülmények között érzik jól magukat, egyeseknek nappal, másoknak éjszaka nő a harci kedve. Épp ezért az adott fajnál kitérek erre is csakúgy, mint arra, milyen nyersanyagra lesz leginkább szükségünk, mivel minden faj más-más alapanyagot használ egységei képzésére és az építkezésekre. Például az emberekkel játszva fölösleges az egyetlen, táborunk közelében található és jól védhető kristálybányán kívül más kristálylelőhelyeket átkonvertálni, inkább ezek elpusztításával az ellenfelünket gyöngíthetjük (persze ha annak szüksége van erre a nyersanyagra, ilyen a három Elf faj és a Tündék). Ezen felül minden fajnak és ezek egységeinek vannak különleges, csak rá jellemző képességei, ezeket beleszőttem a tippekbe. A Titánokat nem emelem ki, ezek közös képessége, hogy félelmet keltenek, figyelmen kívül hagyják az ellenség páncélzatát, és halálukkor felrobbannak. Nagyon hatásos egységek, de nagyon drágák: csak a főépület legmagasabb szintjén állíthatók elő tetemes mennyiségű nyersanyag felhasználásával, és nagyon lassan készülnek el (negyed óra!) – mérlegeljük jól, érdemes e belevágni a létrehozásukba! A másik közös egység a Sárkány (Dragon), amely szintén drága és lassan készül, de erős, és feltűnése az égbolton rettegést kelt az ellenség körében.

A játékmenet

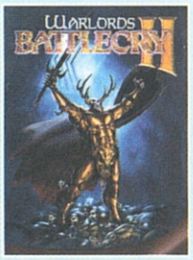
A végére még néhány általános tanács. Ha a kampánymódot játsszuk, minden fajnál más-más területről indulunk (a saját országunkból). A gép mindig megjelöli, mely régiókat igázhatjuk le abban a körben. Minden egyes hódítás más-más jutalommal kecsegtet – az egyik ország bekebelezése növeli a lőtávolságot, a másiké gyorsítja bizonyos lények előállítását. A jobb gomb nyomva tartásával információkat nyerhetünk az adott területről, így eldönthetjük, melyik győzelmi bónuszra van leginkább szükségünk. Emellett az ott élő faj és a várható ellenállás nagysága is fel vagyon tüntetve – jó tudni, hogy egy ellenséges főváros meghódítása után az őslakosok feletti ellenőrzés is a mi kezünkbe kerül, és ezután a következő hódítást akár az új „vazallusfajjal" is végbevihetjük! Ezek mellett azt is elolvashatjuk, hogy a sikeres országdúlásért hány arany (crown-nak, vagyis koronának hívják) üti a markunkat, és mennyi lesz az adó, amelyet a meghódított ország rendszeresen a kincstárunkba küld majd. Ez tehát rögtön egy stratégiai döntés.
A következő a kezdő csapat összeállítása. Ez igen fontos lépés, hiszen bár a játék közben lehetőségünk lesz katonák képzésére, ám addig is keveredhetünk (és fogunk is…) csetepatéba, míg sikerül felhúzni az első barakkot. Ráadásul a WBC másik nagyszerűsége, hogy a csatákban edződő veterán egységek a továbbiakban hősünk kíséretét alkotják, és a soros csapatépítésnél már ezekből a kitűnő harcosokból is válogathatunk majd. A csapatösszeállítás pontalapú, azaz minden egység erőssége szerint bizonyos pontszámba kerül – az, hogy mennyit vásárolhatunk el, több tényezőtől is függ, a legfontosabb a Parancsnokság (Command) képesség értéke. A program elég szűkmarkú, ám a válogatás elején néha felkínálja, hogy némi koronáért cserébe növeljük a „keretünket".

GAME INFO

Fejlesztő: SSG
Kiadó: UBI Soft

Megjelenés:
2001-Március-12

Kategória: Stratégia



Honlap: http://www.ssg.com.au/wbc2/

Sajnos a legdrágábbak kíséretünk veteránjai, így előfordulhat, hogy csak egy vagy két segítőt vehetünk magunk mellé…
Ezután megjelenünk a térképen. Általában a kiindulópont egy bányákkal és őrtornyokkal ellátott terület, így akár rögtön tábort is verhetünk, és hősünkkel (vagy ha a csapatösszeállításkor egy munkást is vettünk – például egyetlen pont maradt, és erre költöttük – akkor azzal) íziben felhúzhatjuk a főépületet. Közben a csapat többi részével kezdjünk el portyázni, felfedezni egyre táguló körben. Ha hősünk befejezte az építkezést, csatlakozzék csapatunkhoz.
A főépületben termeljük meg az első egy-két munkást, és lássunk neki az építkezésnek. A legfőbb feladat katonák képzése és a tábor védelmének megszervezése, különös tekintettel a közelben lévő bányákra.
A felfedező csapat első legfontosabb feladata a nyersanyag-utánpótlás biztosítása: amint rábukkannak egy bányára, hősünk át tudja konvertálni azt (a kis zászló a kezelőpanelen, vagy CTRL+C). Mivel ez beletelik egy időbe, legyünk körültekintőek: az R le-

nyomásával kapcsoljuk be hősünk hatósugarának kijelzését, ugyanis az ebbe a körbe eső minden épületre hat az átalakítás! Így érdemes jól körülnézni, lehet, hogy egyszerre akár három-négy bányát is át tudunk állítani. Azt is fontoljuk meg, szükségünk van-e arra az alapanyagra (erről ugye már írtam a fajok bemutatásánál), ha nincs, inkább romboljuk le!
Közben a táborban termeljük a harcoló egységeket, ha van „bányaképes" emberünk, küldjük le a termelés fokozására, és amint lehet, fejlesszük magasabb szintre a főépületet! Amint összejött pár harcos, egyesítsük a főerőkkel őket, de hagyjunk a táborban erős védekező-támadó egységeket is, mivel hamarosan az ellen ránk fog bukkanni, és lesz dolgunk bőven!
Ha nagyon fontos egy-egy nyersanyag számunkra, állítsunk a bányák mellé őrséget, vagy építsünk tornyokat oda!

Fontos, hogy amint lehet, a tornyokba telepítsünk lőképes egységeket, ezzel növelhetjük az ütőképességét. A fajok leírásánál említettem már az adott egység viselkedésmódjának kiválasztását (Attitude – kezelőpanel középső ikonsor jobb szélső ábra); a Magic módon túl jó pár közül választhatunk. Nézzük meg a legfontosabbakat! A Scout (Járőr) módot a játék elején érdemes egy kevésbé értékes, de viszonylag gyors lényen beállítani – ekkor automatikusan elkezdi felfedezni a térképet. A Guardian (Őrző) egy adott épület védelmét szolgálja – ehhez be kell állítani a módot, és ráklikkelni az őrzendő épületre (vagy akár egységre). Bányák őrzésére kiváló!
A Fallback (Visszavonulás) a „szégyen a futás, de hasznos" elv alapján működik – ha egységünk közel jár a halálhoz, automatikusan visszavonul a tűzvonalból. Érdemes erre a módra állítani értékes egységeinket – főleg hősünket, tábornokainkat, vagy magas szintre jutott veteránjainkat.
A végjátékban lehet hasznos a Rampant mód beállítása egy kisebb egységen, amely elindul, hogy felkutassa az ellenség maradékát, és végezzen vele.

A kampánymódban egyetlen feladat van, minden ellenséges erő eliminálása, minden ellenséges épület földig rombolása vagy átkonvertálása a mi oldalunkra. Mivel elég unalmas lenne 67-szer ezt az imamalmot megtekerni (építés, csata, új ország, építés, csata…), hősünk a pályán lévő mauzóleumok és oltárok meglátogatásával kisebb küldetéseket vállalhat be, például tíz ellenség legyőzése után kap egy jófajta kardot, vagy 300 arany jutalomért egy találós kérdést kell megfejteni. Fontos: egy vállalás teljesítése után vissza kell menni az adott épülethez, hogy behajtsuk a jutalmat! (A változatosságot szolgálja az is, hogy az újabb küldetések előtt néha kisebb események zajlanak le – például bejelentkezik jó pénzért pár zsoldos, hogy az elkövetkező hadjáratra szívesen beállnának zászlónk alá, vagy értesítést kapunk, hogy egy meghódított területet portyázó szabadcsapatok fenyegetnek, és egy ki-ki alapú csatában lenyomhatjuk őket.)
Hősünk a bolyongás során belebotlik csinos kis ládikákba (ezek hol „csak úgy vannak", hol egy-egy épület vagy hős leamortizálása után kerülnek elő), melyekben mindenféle hasznos holmit találhatunk (fegyver, pajzs, zászló, ékszerek, vértezet, csizma, etcetera). Ezek egy vagy több jellemzőnket növelik 1-2 ponttal – ha viseljük őket. Hét cuccot lehet karakterünkre aggatni, plusz van egy négy férőhelyes hátizsákunk is, így lehet taktikázni jól – például csata előtt a HP-t növelő karkötőt vesszük fel, míg az épületek tulajdonba vételénél a konverzió idejét csökkentő gyűrűt húzzuk az ujjunkra. (Ha hősünk elhalálozik, és nem az „ironman" módban harcolunk, azaz „feltámadásképes", a rajta lévő holmik megmaradnak, a hátizsák cuccai elvesznek.)
És a legfontosabb: mentsünk gyakran! Sajnos csak egyetlen gyorsmentésre van lehetőség, ráadásul ez is törlődik szintlépéskor (hmm…).

Nos, ennyi lett volna mondanivalóm a Warlords: BattleCry második részéről. Amint látható, rengeteg variáció lehetséges a különböző fajokkal játszva. Érdemes kipróbálni jó párat a kampány- és skirmish módokon (vagy a beépített szerkesztő segítségével akár saját térképen/küldetésen is), hogy rátaláljunk a számunkra szimpatikus, nyerő kombinációra. Ezt a hőst aztán alaposan feltápolva mehetünk a helyi- vagy világhálóra, hogy összemérjük erőnket és tudásunkat más hősökkel, mert ez a játék igazán többjátékos üzemmódban mutatja meg szépségét – a megfelelő kapcsolattal rendelkezők rengeteg, élvezetes játékmód közül választhatnak a Ubisoft szerverein.
Jó játékot, erős és jó hősöket kívánok!

][redenc

Human (Ember)
Erő: 5, Ügyesség: 5, Intelligencia: 5, Karizma: 5

Az emberi faj minden tekintetben jó. Jó gyalogos, íjász és lovas egységeik vannak, és elég hamar hadba állíthatók. A faj különlegessége, hogy három tábornokuk van: Red Mage (Vörös Mágus), White Mage (Fehér Mágus) és Black Mage (Fekete Mágus). Nincs különösebb gyengéjük, de nem is kimagaslóan erősek. Az egységek előállításához aranyra és fémre, az épületekhez kőre van szükségük, kristályból nem sokat használnak. Éjszaka 1 ponttal csökken a harcképességük.

Tippek:
· Már „földszintes" palotával is építhetünk lándzsást (pikeman), aki tripla sebzést visz be lovas egységek ellen. Érdemes a „Palace Guard" képességüket kifejleszteni.
· Második szintű palotánál rendelkezésünkre állnak a Fegyvernökök (Squires), akiket egy Nyílkészítő Műhely (Fletcher) építése után érdemes tüzes nyíllal (Flaming Arrow) ellátni, jó szolgálatot tehetnek!
· Szintén a kettes szinten lehet Lovagokat (Knights) gyártani, ám ők igazán akkor lesznek értékesek, ha felhúzzuk a harmadik szintet is, és építünk egy Katedrálist (Cathedral). Az ekkor elérhető extra sebzéssel felfejlesztve őket jó adag belőlük száskahadként rágja át magát egy teljes ellenséges táboron!
· A negyedik szintre lépve építsünk Könyvtárat (Library!). Itt már tudunk Fehér Mágust termelni, valamint a kovácsnál Katapultot (ezzel nemcsak köveket dobálhatunk: képes begyűjteni a teheneket, és őket hajigálni!). Jó trükk, később is hasznát vehetjük: a WBC2 nagy újdonsága az automatikus varázslás lehetősége. Ha a Könyvtárat Magic Defender viselkedésre állítjuk, a megtermelt Mágus magától fogja elsütögetni varázslatait a kellő időben (például a Fehér Mágus gyógyítási képességekkel rendelkezik, így azonnal gyógyítja sebesült egységeinket!) A Könyvtárral már Lovag Lordot is képezhetünk, amely +1 ponttal növeli hősünk morál képességét.
· Az ötödik szinttől már termelhetőek a könyvtárban a Vörös és a Fekete mágusok is. Mindhárom mágus képes épületeket konvertálni, a Fekete Mágus manát szív el az ellenségtől, a Vörös tüzes varázslatot és tűzállóságot biztosít, a Fehér az említett gyógyítást kínálja.
· Alapegységünk, a Paraszt (Peasant) leküldhető a bányába, és csak 1/4 helyet foglal el seregünkben!
· És még egy jó tanács: mivel leginkább fémre van szükségünk, a második szinten építhetünk Piacot (Market), ennek Kereskedő (Trade) képességével a fölösleges kristályokat és más nyersanyagot fontosabbra cserélhetjük!

Hőseik nagyon széles palettáról válogathatnak maguknak foglalkozást és azon belül speciális ismereteket: harcosként Küzdő, Barbár és Erdőőr, papként Lovag, Gyógyító és Druida válhat belőlük, míg csavargóként és varázslóként minden lehetséges tudományt elsajátíthatnak.

Undead (Élőhalott)
Erő: 4, Ügyesség: 5, Intelligencia: 7, Karizma: 4

Ez egy különleges faj, mivel a legtöbb egységüket nem a hagyományos módon, épületekben „termelik", hanem kisebb egységek átalakításával. Az élőhalottak lassúak, nincs lovasságuk, de erősek, és minden pszichológiai effekt ellen érzéketlenek. Eléggé ellenállóak a legtöbb támadásforma ellen, de zúzófegyverek által sebezhetőek. Elsősorban fémre és kristályra van szükségük. Imádják az éjszakát (+2 pont) és az esőt (+1 pont).

Tippek:
· Nagyon fontos, hogy átlássuk, hogy állíthatjuk elő a különféle egységeinket. Tehát: mindennek alapja a Csontváz, melyhez fel kell építeni egy Temetőt. Már itt is termelhetjük ezt az alapegységet, de mivel a zombit is itt tudjuk előállítani, érdemes kifejleszteni a Temetés (Burial) képességet, ekkor lehetőségünk nyílik sírköveket ültetni szerteszéjjel. Ha itt elkezdünk egy csontvázat „építeni", és a kezelőpanel közepén beklikkeljük a „Continous production" opciót, folyamatosan termelődnek a fiúk. Mivel a csontváz igen olcsó, három-négy sírkővel pillanatok alatt jókora sereget képezhetünk. Közben fejlesszük a főépületet, és a zombikkal építsünk újabb „termelőüzemeket". Amint egyet megépítettünk, a csontváz kezelőpaneljének jobb alsó sorában elérhetővé válik az átalakulás gombja, erre klikkelve emberünk – némi nyersanyag árán – átmutálódik. A lehetőségek: 1. szint: Csontvitéz (Wight), ehhez Sötét Malom (Dark Mill) kell. - 2. szint: Kísértet (Wraith) a Sírdomb (Barrow) segítségével. - 3. szint: Árny (Shadow), Kísértetből készül az Árny Oltára (Altair of Shadow) megépítésével – és Gyilkos Lovag (Slayer Knight – káoszt okoz az ellenség soraiban!) Csontvitézből lesz a Ketrec (Cage) segítségével. - 4.szint: Ugyancsak Csontvitézből lesz a Liche a negyedik szinten a Sötét Könyvtár (Black Library) felépülése után, és végül a Végzet Lovagja (Doom Knight), aki Gyilkos Lovagból készül az eddigiek – Sírdomb, Ketrec, Árny Oltára és Sötét Könyvtár – megléte esetén. (Érdemes kifejleszteni hősünk Koponyamester (Skull Master) képességét, ezzel féláron juthatunk a Csontvázakhoz!) Azt is jegyezzük meg, hogy a Csontváz önmagában is jó harcos, mivel ellenáll a lövedékeknek!
· A légitámadások ellen a legolcsóbb, és ennek ellenére igen jól használható a Kísértet, mely ráadásul elszívja az ellenség XP-jét.
· Az Árny harci képességei éjszakai támadásnál növekednek! Mivel az élőhalottak HP-je csak éjszaka regenerálódik, és nappal gyógyítanunk kell őket, érdemes gyorsan felfejleszteni várunkat (ennél a fajnál Halálorom a neve) negyedik szintre, az ekkor elérhető Dark Citadel varázslat képes a nappalt éjszakává változtatni!
· Az éjszakai „frissülés" az élőhalott hősökre is érvényes, de itt van egy kis engedmény: megtanulhatják a Vámpírizmus képességét, ezzel minden lénytől (legyen az állat, ellen vagy saját embere) leszívhat életerőpontokat.
· Nagy előnye ennek a fajnak, hogy immúnisak a pszichológiai effektekkel és a mérgekkel/fertőzésekkel szemben, ezért igen hatásosak például az orkok ellen.
· Emberek vagy barbárok ellen vezetve őket húzzuk fel jól a Gyilkos Lovagok sebzési értékét (Damage)!
· Alapegységünk a zombi, dolgozik a bányában, és fertőzést terjeszt.

Az élőhalott hősök specialistái: harcosként Küzdő és Halállovag, míg varázslóként Nekromanta, Illuzionista vagy Jégmágus lehetőséget választhatják, pap és csavargó nem válhat belőlük.

Dwarf (Törpe)
Erő: 6, Ügyesség: 4, Intelligencia: 5, Karizma: 5

Szívós és edzett faj, jó magas HP-val. Mágiával szemben igen ellenállóak. Lassúak, nincs lovasságuk, de nagyon jók az építkezésben. A törpék védőépületei a legjobbak csakúgy, mint az ostromgépeik. Sok aranyra és fémre van szükségük az egységek képzésére, és kőre az épületekhez. Esőben 1 ponttal csökken a harcképességük.

Tippek:
· Mivel a törpék alapvetően lassúak, gyors ellenség ellen képezzünk a Fegyvergyárban (Armory) Küldöncöket (Runner), akiket Hírnök (Messenger) képességgel lássunk el, ezt már első szinten elérjük – a Küldönc ráadásul ellenáll a lövedékeknek!
Ha építünk Öntödét (Foundry), képezhetünk a Fegyvergyárban gyalogságot, amelynek célszerű felturbózni a sebzési értékét és a páncélzatát (Damage és Armor). Fontos megjegyezni, hogy ez az egység az Elfeknek tripla sebzést visz be!
· A Számszeríjasok sebzési értékét a második szinten építhető Műhelyben (Workshop) a Nyílkészítő (Fletcher) képességgel jelentősen növelhetjük!
· A harmadik szinten építsünk Sörfőzdét (Brewery)! Az itt elérhető Törpös Sört (Dwarven Brew) kifejlesztve egységeink alaposan felöntenek a garatra, és nincs gyilkosabb, pusztítóbb, mint egy részeg törpe…
· A negyedik szint fontos épülete a Kollégium (College), melyben a Mérnökség (Engineering) „megtanulása" után gyorsabban építkezhetünk, és épületeink erősebbek lesznek.

· Két különleges gépünk van: A Katapult az emberi fajhoz hasonlóan üzemel (tehéndobálás!), a Faltörő Kos (Battering Ram) pedig négyszeres sebzést visz be az épületeknek. Mindkettőt az Öntödében, a Kollégium megépítése után állíthatjuk elő.
· A Titán mellett még egy erős lényt képezhetünk ötödik szinten: ez a Törpe Lord, amely képes épületeket konvertálni, ellenáll a lövedékeknek, és az épületekbe dupla sebzést visz be.
· És egy hasznos tudnivaló: ha a bányába leküldünk egy kovácsot termelni, kettő egységet ér!
A Törpe hős szerényebb lehetőségek közül választhat: varázsló nem lehet, harcosként Küzdő, csavargóként Kereskedő, míg papként Rúnamester válhat belőle.

Dark Elf (Sötét Elfek)
Erő: 4, Ügyesség: 5, Intelligencia: 6, Karizma: 5

Ördögi és vészjósló faj. Nagyon gyorsak, jó felderítő képességekkel és elég magas harci képzettségekkel, de nem túl magas HP-val bírnak. Nagyon erős mágusokkal rendelkeznek, akik jól fejleszthetőek. Leginkább kőre és kristályra van szükségük. Sötétben szeretnek osonni (+1 pont).

Tippek:
· Jönnek a szokásos elfes dolgok. Wisp, a második szinten elérhető Ancient Wisp, és a „nem bányászás" tulajdonság – plusz az automatikus kristálytermelés…
· …és a Tüzes Nyilas buli: a Fájdalom fáján (Tree of Pain) nevelhető Sötét Íjász (Dark Archer), és a második szinten építhető Tornác (Gallery) Flaming Arrow képessége. A Sötét íjász egyébként ezen fejlesztés nélkül is hatásos egység, mivel mérgező nyíllal lövöldöz! (Ez sokszor hatásosabb, mivel sok egységet lehet „tűzállóvá" fejleszteni.)
· A Sötét Elfek is „használhatnak" Csontvázakat a csatában – ezekhez már az egyes szinten is hozzájuthatunk, csak a Sírboltban (Tomb) ki kell tanulni a Temetés (Burial) „mesterségét", és Sírköveket (Gravestone) telepíteni. Ezek az egységek ugyanúgy, mint az élőhalottaknál, ellenállnak a lövedékeknek.
· Ha sok gyalogos egységet (Thralls – Rabszolgák) termeltünk, érdemes a harmadik szinten építhető Void-ban kitanulni a Feláldozás (Sacrifice) képességet, és ezzel egy Démont idézni.
· Az egyes szinten termelhető Varázsló (Sorcerer) igazán akkor lesz hasznos, ha a Voidban kifejlesztjük a Manaidézés (Summon Mana) képességet (ezt három fokozaton tehetjük meg). Igen hálás egység, mivel sok varázslatra képes: zombit idéz, sötétséget csinál (Darkstorm – ne feledjük, ez a faj sötétben érzi elemében magát!), és a Pillar of Fire varázslattal hatalmas sebzést képes bevinni ellenségeinkbe!
· Érdemes gyorsan eljutni a második szintre, és itt megszerezni főépületünk, a Sötét Torony Animos rúnáját, mivel ezzel építhetünk a Sírboltban Pókkirálynőt (Spider King); ha ezen egységünk megöl egy ellenséget, belerakja tojásait, amelyből azonnal négy, mérgező hatású pók kel ki!
· A magas szintű erős egység a Titán mellett a Fekete Őr (Blackguard), melyet a Fájdalom Fáján képezhetünk, és amely az épületkonvertáláson túl rendelkezik a láthatatlanná válás tudományával!
Szintén bármely foglalkozást elsajátíthatják hőseik. Harcosként Küzdővé vagy Halállovaggá, csavargóként Merénylővé, papként Sámánná, varázslóként pedig Alkimistává vagy Jégmágussá képezhetik magukat.

Fey (Tünde)
Erő: 2, Ügyesség: 6, Intelligencia: 6, Karizma: 6

Ez a faj tündérekből és erdei lényekből tevődik össze. Kicsinek és ártalmatlannak látszanak, de ha feldühítik őket, nagy számban támadnak, gyorsak, kegyetlenek és halálosak. Elsősorban kristályt használnak. Jó időben 1 ponttal nőnek harci képességeik.

Tippek:
· Ez ismét csak egy különleges faj; legtöbb egységüket a főépületben (Dreamhold – Álomőrző) termelik, ezért ezúttal érdemes ebből többet építeni!
· Az egyes szinten építsük meg a Tündekört (Faerie Ring), itt hasznos fejlesztéseket vásárolhatunk, javaslom elsőnek a három fokozatra húzható Zephyr-t, amellyel egységeink sebességét növelhetjük.
· A másik egyes szintű épület, a Csoda Gömbje (Orb of Wonder), ahol a kilenc fokozaton fejleszthető Tudomány (Lore) egységeink XP-jét tekeri egyre feljebb. Érdemes minél előbb a maximumra húznunk, mivel az amúgy gyenge egységekből nagyon penge harcosokat képezhetünk, amelyek gyorsaságukkal sok bajt okoznak az ellenségnek. (Épp ezért Tündék ellen játszva létfontosságú a kristálybányák mielőbbi megszerzése, vagy ha nincs rá szükségünk, lerombolása!)
· A Főelfekhez hasonlóan a Tündék is tudnak Unikornist képezni a negyedik szinten építhető karámban, és minden ott leírt ide is érvényes (automatikus gyógyítás és tiszteletkeltés). Fontos egység!
· A Tündék alap repülő egysége a harmadik szinttől képezhető Villámsólyom, amely kiváló földi egységek és épületek megsemmisítésére (ráadásul a játékban neki a legnagyobb a látótávolsága), de vigyázzunk, mert légi egységek ellen teljesen védtelen! (És a másik oldalról, ha a Tündék ellen játszunk, legyen kéznél repülő egység a Villámsólymok ellen!)
· Az ötödik szintű erős egység a Banshee, amely épületet konvertál, megijeszti az ellenfelet (Scare varázslat), akik közül egyszerre többet is megtámad. Hőseik gyengék, de jó vezetők. A következő specialitásokat tanulhatják meg: harcosként Tolvaj, csavargóként Bárd vagy Gyógyító, varázslóként Főmágus, Alkimista, Illuzionista vagy Jégmágus. Pap nem képezhető belőlük.

Daemon (Démon)
Erő: 7, Ügyesség: 4, Intelligencia: 5, Karizma: 4

A Démon egy gonosz faj sok erős repülő egységgel. A játék elején lassú az előállításuk, de ha egységeik elkészülnek, erős idéző képességekkel rendelkeznek. Hatalmas hordákat tudnak teremteni és más démonfajok számára portálokat nyitni pusztán mana felhasználásával. Mind a négy nyersanyagfajtára szükségük van. Esőben elemükben érzik magukat (+1 pont).

Tippek:
· Impeket nemcsak a Veremben (Pit) termelhetünk, hanem idézhetünk Démonjaink segítségével is – Démont pedig az Idéző (Summoner) segítségével. Démonhoz a kettes szint fontos épülete, a Portál kell, plusz a negyedik szint Káosz Oltára (Chaos Shrine), Idézőt a harmadik szinten építhető és három fokozaton fejleszthető Idéző Torony (Summoning Tower) legfelső emeletén termelhetünk. Mindkét egység fontos a későbbi egységek teremtéséhez! Ezeket egyébként nemcsak a kezelőpanelen, hanem gyorsbillentyűk megnyomásával is előállíthatjuk – ehhez az is elég, ha az idéző a képernyőn látható (nem kell kiválasztani!). A gyorsbillentyű a SHIFT és az egység kezdőbetűje (pl. SHIFT+I = Imp, SHIFT+D = Démon). Hősünk Varázsló/Idéző kombinációban a démonok támadását és sebességét, valamint az Idéző varázslatok sikerét jelentősen növelheti! (A Démon ezenfelül káoszt kelt az ellenség soraiban, és dupla sebzést visz be a „jó" egységek (például az Emberi faj egységei) ellen.
· A Káosz Oltáron érdemes végrehajtani a fejlesztéseket, amelyek egységeink manaképességeit növelik.
· Az alap repülőegység a Tűzdenevér (Firebat), amelyet a harmadik szinten építhető Sasfészekben képezhetünk, itt rögtön fejlesszük ki hozzá a Végzet Denevére (Doombat) képességet, ezzel ellenállóvá tesszük lényünket a tűzzel szemben!
· Szintén a harmadik szinten fejleszthetünk a Veremben Salamandert, mely egyszerre több egységet támad, amelyeket lángba borít; 220-as HP-jával és 18-as csataértékével igen hálás egység!
· Ha megépítettük kettes szinten a Portált, a Veremben képezhetünk Paráznát (Succubus). Ez egy nagyon hasznos egység, érdemes nagy csapatban csatába dobni. Ugyanis amint egy Parázna megöl egy ellent, annak lelke a harcmezőn marad, amelyet Démonjaink vagy Idézőink összeszedhetnek, 25 egységnyi manához jutva ezáltal!
Hőseik a legfélelmetesebb harcosokká válhatnak. A következő specialistákká képezhetők: harcosként Küzdő vagy Halállovag, csavargóként Merénylő, míg varázslóként Piromanta vagy Idéző válhat belőlük, pap nem lehet egy démonból.

Barbarian (Barbár)
Erő: 6, Ügyesség: 6, Intelligencia: 4, Karizma: 4

A barbárok vad, de korlátozott képességű harcos nép. Kevés egységük van, bár ezek előállítása gyors és jól továbbfejleszthető. Egységeik nagyon gyorsak, elég magas harci képzettségekkel, de gyenge páncélzattal. Az egységek előállításához fémre, az épületekhez kőre van szükségük. Nem szeretik az éjszakát (-1 pont).

Tippek:
· Mivel az egységek előállítása gyors, és ezek jó részét a Táborban (Camp) képezhetjük, érdemes több ilyet építeni, ezzel igen hamar jelentős seregre tehetünk szert!
· A kevés fajta egység miatt érdemes a fejlesztésekkel operálnunk, ehhez viszont minél előbb legalább negyedik szintre kell húznunk az Erődöt, és minden szintlépéskor az aktuális képességet megtanítani az alapegységnek számító Barbároknak: második szinten a Vadászatot (Hunting, ez fontos, mivel ennek a képességnek birtokában lándzsáikkal le tudják rombolni az épületeket), a harmadikon a Nyomkövetést (Tracking), a negyediken az Ank Lándzsáját (Spear of Ank).
· A második szinten építhető Karám (Corral) szintén jó fejlesztésre ad lehetőséget: segítségével jól felhúzhatjuk az egyes szintű Lovasok (Riders), valamint a negyedik szinten a Sasfészekben képezhető Pegazus sebességét és harci képességeit.
· A kettes szinten építhető Malom (Mill) leghasznosabb fejlesztése a Bevétel (Income), mely növeli készleteinket.
· Amint elérjük a harmadik szintet, építsünk Viharoltárt (Altair of Tempest), és fejlesszük ki a Vérszomjat (Bloodlust), ezzel negyedére csökkentjük egységeink előállítási idejét!

· A negyedik szinten építhető Törzsfőnöki Kunyhóban (Chieftain's Hut) 9 fokozaton fejleszthetjük a Horda képességet, ezzel hadseregünk népességlimitjét növelhetjük!
· Itt is van egy erős, ötödik szinten építhető teremtmény a Titánon kívül: a Táborban képezhető Reaver, mely képes konvertálni, és háromszoros sebzést visz be a nagy lényeknek.
· És egy érdekes és hasznos infó: 100 aranyat kapunk minden egyes lerombolt épület után (a falak kivételével) – még a saját épületeink után is; végszükség esetén tehát ezzel juthatunk extra aranyhoz!
A Barbár hősök erősek és gyorsak.
A következő specialisták válhatnak belőlük: harcosként Küzdő, Barbár és Erdőőr, papként Druida és Sámán, csavargó és varázsló ebből a fajból sem képezhető.

Minotaur (Minotaurusz)
Erő: 7, Ügyesség: 5, Intelligencia: 4, Karizma: 4

A Minotauruszok minden faj közül a legkevesebb egységgel rendelkeznek, ám ezek szinte a legjobban fejleszthetőek és nagyon erősek, nagy sebzést visznek be az ellenfélnek és sok HP-val rendelkeznek. Előállításukhoz fémre, az épületekhez kőre van szükségük. Időjárási viszonyok, napszak nem befolyásolja őket!

Tippek:
· Alapegységünk a Minotaurusz, melynek érdemes helyből felturbózni a harci képességét a Sartek Keze (Hand of Sartek) kifejlesztésével, ezt már az első szintű főépülettel (Zikkurat) megtehetjük.
· Nagyon fontos tudnivaló, hogy a Minotaurusz faj képes gyógyulni mind fertőzésből, mind mérgezésből, mind fizikai sebesülésből állatok felzabálásával. Ezért mindig legyen kéznél egy helyre kis juhnyáj, amit kettes szinttől az Akolban tenyészthetünk.
· Olcsó, de hatásos légvédelem építhető a második szinten építhető Akolban (Pen) jó adag Baziliszkusz képzésével, amely ellenséges egységeinket 100 egység kővé változtatja!
· A harmadik szintre lépve fejlesszük ki a Sartek Lélegzetét (Wind of Sartek), ezzel Minotauruszaink sebességét alaposan megnövelhetjük!
· Negyedik szinten építsünk fel a Hengeet, majd ötödikre lépve fejlesszük ki Sartek Lelkét (Spirit of Sartek), ezzel máris megépíthetjük a Minotaurusz Királyt. Hihetetlen képességű lény: épületeket konvertál, félelmet kelt az ellen soraiban, támadja a repülő egységeket, figyelmen kívül hagyja az ellen páncélzatát, és állatzabálással ő is gyógyul és gyógyít.
· A negyedik szinttől építhető a Vasműben (Iron Works) Katapult és Faltörő Kos, melyek a Törpék azonos egységéhez hasonlóan működik.
· Ugyanúgy, mint a barbároknál, az épületek rombolása hoz a konyhára szépen, ennél a fajnál arany helyett 100 egység fémet.

Varázsló nem válhat belőlük, ám harcosként Küzdő vagy Barbár, csavargóként Merénylő, papként Sámán igen.

Orc (Orkok)
Erő: 6, Ügyesség: 5, Intelligencia: 4, Karizma: 4

Az orkok nagyszámú egységgel rendelkeznek, melyek fele fertőzés- és méreghordozó. Elég gyors az előállítás, és meglehetősen erősek a játék korai szakaszában is – de nincs sok továbbfejlesztési lehetőség. Légitámadások ellen szinte védtelenek. Elsősorban kőre van szükségük. Az éjszaka mesterei (+2 pont).

Tippek:
· Ismét csak gyors képzéssel van dolgunk, érdemes több Csatateret (Battleyards) építenünk.
· Ha sok olcsó katonára van szükségünk, a Goblin Toronyban képezhetünk halomnyi Goblint – fertőzést terjesztve jól ritkítják ellenségünk sorait! A másik itt termelhető egység a Gobshooter, mely kitűnő lövészképességgel rendelkezik, nagy távolságról támad katapultszerű sebzést okozva, ráadásul Goblinjaink túlélési esélyét növeli.
· A Csataműhelyben érdemes kifejleszteni a Nincs Fájdalom (No Pain) képességet, ezzel Orkjaink ellenállóak lesznek a lövedékekkel szemben.
· A harmadik szinten építsünk Börtönt (Prison), az itt képezhető Troll jópofa képességgel bír: összeszed pár birkát, és a csatában ezeket vagdossa az ellenséghez! Ráadásul igen gyors a HP regenerációja is.
· A negyedik szinten építhető Totemek kiváló légvédelmi egységek! Ha tehát főleg repülő ellennel van dolgunk (ilyenek például a démonok), érdemes gyorsan felfejleszteni az Erődöt erre a szintre. Ha nincs még elég alapanyag, építsünk a Csatatéren már a harmadik szintről elérhető Ogrékat, ők is meg tudják támadni a repülő egységeket.

· Itt is építhető ellent kővé alakító Baziliszkuszt, ráadásul második szinten, a Vadállat veremben (Beast Pit).
· Ötödik szinten ennél a fajnál is van a Titán mellett erős egység – ez a Csatatéren nevelhető Óriás (Giant), mely épületkonvertáló, félelmet terjeszt, és agyonüti ellenfeleinket.
· A bányába küldhető alapegység, a kobold mérgezést terjeszt.
· Az ork faj hátránya, hogy nem tudnak javítani, így épületeiket jól kell védenünk!
· Ez a faj is kap jutalmat az épületrongálásért: 100 követ.

Varázslót ebből a fajból sem képezhetünk. Az Ork hős harcosként Küzdő, csavargóként Kereskedő vagy Merénylő, papként Sámán specialitást tanulhat meg.

Dark Dwarf (Sötét Törpe)
Erő: 6, Ügyesség: 5, Intelligencia: 5, Karizma: 4

A káosz erői által megrontott faj. Túl gyávák, hogy csatába menjenek, de nagy gólemeket és ostromgépeket építenek, hogy messziről támadhassák az ellent. Mérnöki képességekkel rendelkező faj erős védelemmel. Főleg aranyra van szükségük. Ki nem állhatják az esőt (-1 pont).

Tippek:
· Főépületünk a Kohó, ahol már egyes szinten érdemes gyorsan végrehajtani az elérhető fejlesztéseket, amellyel egységeink sebzési erejét és páncélzatát növelhetjük!
· A kettes szinten építhető fontos épület az Ostromgép Műhely (Siege Workshop). Hogy minél jobb egységeket tudjunk itt termelni, érdemes a Kohót hamar magas szintre húzni; a már ismert Katapult és Faltörő Kos mellett például a harmadik szinttől a műhelyben már gyárthatjuk a kitűnő Tűzbombákat (Firebomb). Ez földet érve felrobban, 50 pontnyi sebzést okozva minden körülötte álló egységnek vagy épületnek. Épp ezért jó taktika egyrészt az ellenség táborába beküldeni párat (ha a Sötét Törpék ellen játszunk, és látjuk, hogy ilyen vörös fémpókok rohannak épületeink felé, gyorsan küldjünk rájuk feláldozható egységeket!), másrészt tegyük őket tornyainkba, ezzel a játék egyik legjobb véderejét építhetjük ki!
· És ha már védelem: a harmadik szinten felhúzható épület, a Mozsárágyú (Mortar) nagy hatótávolsága révén kitűnő véderő földi egységek ellen!
· Az ötödik szint legfontosabb egysége (persze a Titán mellett) a Bronz Gólem, amely nemcsak átkonvertálni tud, de képes kibányászni a nyersanyagokat a lerombolt épületekből!
· A „káosz általi megrontottság" érdekes eredménye, hogy a sötét törpéknél is megtaláljuk az élőhalottak két egységét, a Kísértetet és az Árnyat, ugyanolyan tulajdonságokkal: megtámadják a repülő egységeket, elszívják az ellenfél XP-jét, és az Árny harci képességei éjszakai támadásnál növekednek. Előállításukhoz a harmadik szinten építhető Ősi Csarnok (Ancestral Hall) Ősi Szellem (Ancestral Spirit) képességét kell kifejlesztünk.
· Végül: itt is érvényes a „törpés megoldás": ha a bányába leküldünk egy mérnököt (Engineer) termelni, kettő egységet ér. Ráadásul lényünk különleges tudása az Earthpower (Földerő) varázs, amellyel javítani tudja a környező saját épületeket.
Hőseik dörzsöltek, de gyávák.
Specialistaként harcost választva Küzdő, csavargót választva Merénylő vagy Kereskedő, papot választva Rúnamester válhat belőle, varázsló foglalkozást ez a faj nem választhat.

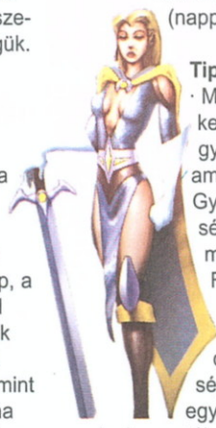
Wood Elf (Erdei Elfek)
Erő: 4, Ügyesség: 6, Intelligencia: 5, Karizma: 5

Az Erdei Elfek a természet szerelmesei. Nagyon gyorsak, jó felderítő képességekkel és magas harci képzettségekkel, de nem túl magas HP-val rendelkeznek ők is. Különösen gyengék közelharcban, de íjászaik a játék legjobb lövészegységei. Sok aranyra és kristályra van szükségük. A jó időt szeretik, ekkor 1 ponttal nő a harcépességük.

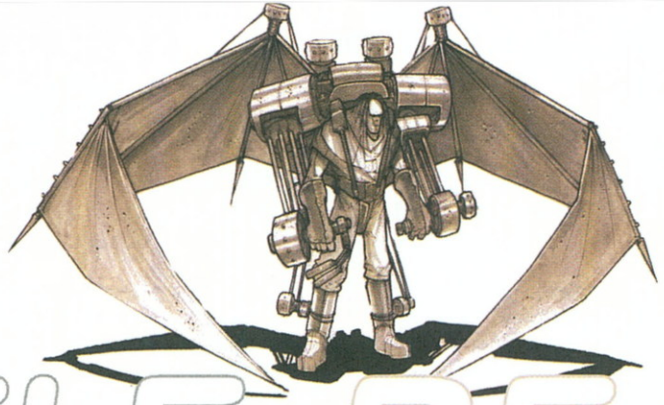
Tippek:
· Erre a fajra is érvényes az, ami a Főelfekre: az alacsony HP miatt első szinten építhetünk egy három fokozatra turbózható gyógyító épületet (Healing Orb). Ezt mindenképp lépjük meg!
· Ennél a fajnál is van egy kis „Wispes játék". Háromfajta építőnk lehet: a Wisp, a főépület, a Menedék második szintjétől termelhető Ancient Wisp, és a negyedik szinttől nevelhető Treant. Őket szintén nem tudjuk bányászkodásra fogni, de mint az orkoknál, itt is van ezért vigaszdíj: ha egy Ancient Wisp meghal, két Treant lesz belőle teljes HP-val! Ráadásul ha megépítjük a Fehér Fát (White Tree), és ott „feltaláljuk" a Tüskék (Thorns) képességet, a Treant sebzését alaposan felturbózhatjuk. (Épp ezért figyeljünk erre, ha Erdei Elfek ellen játszunk, nehogy 4 gyenge ellenből nyolc erőset csináljunk!) Fontos tulajdonsága mindkét egységnek, hogy félelmet kelt az ellenségben, és képes az Entangle (Összezavarás) varázslatra, amely egy percre lelassít minden földi egységet.
· Ennél a fajnál is lehet tüzes nyilú egységeket gyártani. Ehhez az első szintű Gladewarden (A Tisztás Őrzője) íjászoknak a második szinten építhető Vadőr Céh (Ranger's Guild) jól ismert Flaming Arrow képességét kell megtanulnia.
· A legmagasabb szinten a Titán mellett építhető olcsóbb erős egység az erdei elfeknél a Dryad, amely félelmetesen erős, ráadásul az épületeket 25%-kal gyorsabban képes átalakítani.
Az Erdei Elf hősök mind a négy foglalkozás közül választhatnak: harcosként Küzdő vagy Erdőőr, csavargóként Tolvaj, Bárd vagy Kereskedő, papként Gyógyító vagy Druida, míg varázslóként Alkimista vagy Illuzionista válhat belőlük.

High Elf (Főelfek)
Erő: 3, Ügyesség: 6, Intelligencia: 6, Karizma: 5

Az elfek ezen családja büszke és nemes faj. Nagyon gyorsak, jó felderítő képességekkel és magas harci képzettségekkel, de nem túl magas HP-val rendelkeznek. Lovasságuk a legjobbak között van a játékban. Főleg fémre és kristályra van szükségük. A napfény szerelmesei (nappal +1 pont).



Tippek:
· Mivel ezen faj HP-je alacsony, kezdjük az építkezést a Gyógyítóval (Healer), melyben amint lehet, turbózzuk fel a Gyógyítás (Healing) képességét a legmagasabb, harmadik szintre! Főépületünk, a Fehér torony negyedik szintjétől pedig Unikornist tenyészthetünk, akik rendelkeznek gyógyító képességgel, ezért érdemes belőlük egy kisebb csapatot magunkkal vinni a csatába – és viselkedésüket valamelyik Magic-re állítani, ezzel egy valóságos „tábori kórházat" nyerünk! (Épp mint az Embereknél a Fehér mágus esetében. Ha hősünknek a Harcos/Erdőőr foglalkozást/specialitást választjuk, az Unikornis féláron termelhető, plusz a gyógyító varázslatok is erősebbek lesznek!) Az unikornis tiszteletet kelt az ellenség soraiban!
· Érdekes képességet fejleszthetünk ki ezzel a fajjal játszva. A Fehér Tornyot harmadik szintre emelve, és a Sárkányoltárt (Dragon Shrine) megépítve képezhetünk Sárkánylovagokat (Dragon Knights), akiket 3 fokozaton fejleszthetünk. Ez egy lovasság, ami a játékban egyedülálló módon a levegőben tud támadni!
· Sajnos a Wisp, amelyet a második szinten Ancient Wispre fejleszthetünk (4 Wispből csinálhatunk egyet) csak építeni tud, ezért a bányába nem küldhetjük le a kitermelés fokozására. Ezt ellensúlyozandó az Ancient Wisp automatikusan kristályt termel magából (annyit, mint egy második szintű bánya).
· A Fehér Toronyban szintlépésenként különböző rúnákhoz juthatunk. Az első szint Cielos rúnájával képezhetünk Számszerűjas egységeket, amelyet a második szint Lőpályáján (Shooting Range) érdemes Tüzes Nyíllal (Flaming Arrow) ellátni!
· A harmadik szint másik fontos épülete a Hold Tornya (Tower of Moon), amely akkor nyer igazi jelentőséget, ha gonosz erők (Élőhalottak, Orkok, Démonok vagy Sötét Elfek) ellen harcolunk – az itt megtanulható Szent Ige (Holy Word) igen hatásos ellenük!
· Itt is van ötödik szintű erősség, a Holdőr (Moonguard). Az épületkonvertálás mellett többszörös nyilakat lövöldöz.
Hős specialisták: harcosként Küzdő, papként Lovag vagy Gyógyító, varázslóként Főmágus, Alkimista vagy Jégmágus lehet. Csavargó nem válhat e büszke fajból.



BATTLE REALMS

folytatás az előző számból

Mission 1
Képezzünk ki 20 munkást, és gyűjtsünk be annyi nyersanyagot, hogy kb. 15 lándzsást ki tudjunk képezni. Kenjivel és Otomóval együtt szeljük át keleten a gázlót, és haladjunk észak felé. A banditáknak csak egy kis táboruk van, csupán egy munkáskunyhóból, egy toronyból és egy Dojóból áll. Először romboljuk le a tornyot, majd a többi épületet. Néhány bandität a folyó közelében találunk meg.

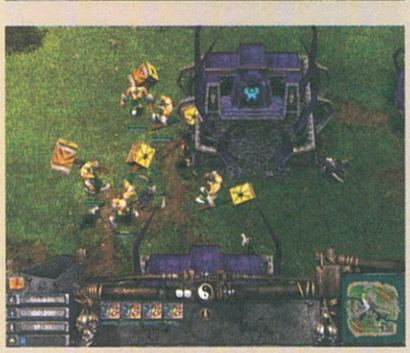
Mission 2
Maradjunk a térkép délkeleti részén, és képezzünk ki munkásokat, majd egy sereget, amely íjászokból és sárkányharcosokból álljon. Nyomuljunk az északi szurdokig, és a síkságon építsünk fel minden épülettípust, amire szükségünk lehet. Gyűjtsünk be elég Yang-pontot, hogy az íjászainkat és a sárkányharcosokat a maximumra ki tudjunk képezni. Ezután az íjászokat helyezzük el a nyugati gerincnél. Csalogassuk oda az ellenséges katonákat, akik így a nyílzáporba kerülnek. A gerinc bejáratát torlaszoljuk el a hőseinkkel és néhány sárkányharcossal.

Mission 3
Elsőként mentsük meg az Arach nevű harcosnőt (északra az istállóktól). Telepítsük át minden egységünket keletre, és üssük fel a tábort a folyó mellett a rizsföldeknél. Itt sokkal jobban tudunk védekezni. Építsünk egy tornyot, és helyezzünk el benne íjászokat. Miután 25 katonát kiképeztünk (íjászokat és sárkányharcosokat), a legelőnél építhetünk egy istállót. Ezután képezzünk ki annyi lovas egységet, amennyit lehetséges. Ha a seregünk készen áll, keljünk át az északi gázlón, és a vízesésnél nyugatra. Erről az oldalról aztán már nem lesz nehéz elintéznünk a Farkas klánt.

Mission 4
Miután az összecsapásnak vége, siessünk a gésa-házhoz, és ott segítsünk. Álljuk körbe egységeinkkel az épületet, hogy a több oldalról érkező támadást is vissza tudjuk verni. Állítsunk mindig egy gésát az egységeink közé, hogy az gyógyítani tudja őket. Ha sikeresek vagyunk a jelentés szerint, akkor a partszakaszt is megnyertük.

Mission 5
Masírozzunk gyorsan északra a vízhez, és építsük fel itt a bázisunkat. Biztosítsuk a terepet két toronnyal északkeleten. Miközben a seregünket fegyverezzük fel, nyugaton építsünk istállókat, és minden lovat ott tartsunk. Minél több lovas egységünk van, annál jobb. Keljünk át a seregünkkel a tó északkeleti partjára, ahol a Lótusz-klán előőrsét találhatjuk. Tovább kelet felé pedig a főtábort. Koncentráljuk a támadásainkat a varázstornyokra, amiket a legjobb a tapasztalt távolsági harcosainkkal kiiktatni. A közelharcosok pedig védjék az íjászainkat. Mivel még nincs vége a küldetésnek, szisztematikusan végig kell kutatnunk a térképet további lótusz egységek után. Használjuk ehhez a lovasokat, és először a rizsföldeket nézzük meg.

Mission 6
A bázisunkat a folyónál lévő első rizsföld mellé telepítsük. Figyeljünk, mert a Farkas-klán délkeletről átkel a folyón! Ezért helyezzünk el oda néhány harcost és egy tornyot. Túlnyomórészt sárkányharcosokat, Kabukit és íjászokat képezzünk ki. Ezután nyomuljunk az úton az északnyugati rizsföld felé. Itt találkozunk a Lótusz-klán egy kisebb támaszpontjával. Miután ezt a veszélyt elhárítottuk, helyezzük át a táborunkat északra. Építsük fel a katonai épületeket a folyó keleti oldalán a vízesés közelében. Mielőtt megtámadnánk a Lótusz-klán fő táborát, a Farkas-klán elpusztításával kell törődnünk. Ehhez menjünk egy ütőképes csapattal a keleti parton délkelet felé. Az ellenállás nem lesz túl nagy. Északkeleten nehezebb lesz a Lótusz-klánnal elbánnunk. Tornyok építésével biztosítsuk egyre jobban arrafelé a terepet. Miután észrevettek minket, rohanjuk le a lótuszharcosokat. Állítsuk meg minden íjászunkat a tornyoknál, és a védelmükre rendeljük oda a Kabukit és a sárkányharcosokat. Ezzel a módszerrel gyengítsük meg a Lótusz-klánt. Nyomuljunk tovább előre, míg az íjászainkkal tűz alá nem tudjuk venni az ellenséges épületeket. Koncentráljunk a tornyokra és a katonai épületekre. Ne hagyjuk magunkat visszaszorítani, és mindig pótoljuk az elesett harcosokat.



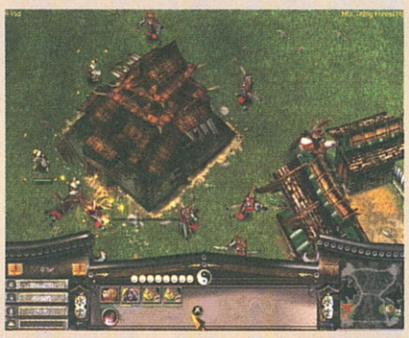
Mission 7
A fő probléma abból áll, hogy egy megfelelő helyet találjunk a nyugodt építkezéshez. Válasszunk ki két munkást, és vigyük őket a térkép északnyugati részén található szabad területhez. Addig, amíg nem kerülünk az ellenség látómezejébe, nyugodtan építkezhetünk. Hozzunk létre gyorsan egy kutat, és helyezzünk el a rizsföldön. Ez az ellátmány elég lesz az egész küldetés alatt. Az összes épületet a közelben helyezzük el, és ha jól csináljuk, akkor kiképezhetünk egy egész sereget anélkül, hogy megtámadnának. Mindenféleképpen fejlesszük ki a tűzijátékgyárat és az erődöt. Mikor egy ütőképes sereget összeszedtünk, kezdjük meg a Lótusz-klántól megtisztítani az északnyugati térképrészt, hogy több nyugalmunk legyen. A táborban hagyjunk néhány harcost védekezni, és három teli toronnyal biztosítsuk a terepet. Kutassuk át a térképet északról délre és nyugatról keletre, hogy minden lótuszállást megtaláljunk.

Mission 8
Álljunk meg a katonáinkkal délkeleten, és lassan menjünk keresztül az erdőn. Gond nélkül elérhetjük az első találkozást a sárkányokkal. A hegytetőre való feljutás közben nagyon óvatosnak kell lennünk. Az első csata után hagyjuk a szamurájunkat előremenni. Minden ellenséges katonát, akik a sziklatömböknél lesben állnak, az íjjal el tud intézni. Nem veszítsük el a türelmünket, ez az akció sok időbe telik. Használjuk ki a magaslatokat, hogy további ellenséget intézzünk el. Rögtön a fenyők alatt, a hegy északkeleti részén megtaláljuk a sárkányokat.

Mission 9
Nyugodtan építsük fel a bázist keleten, és biztosítsuk teli tornyokkal. Az ellenséges lótuszbázis a térkép északnyugati részén található, a nagy rizsföldeknél. Szereljük fel a seregünket, és katonáinkat csak arra használjuk, hogy visszaverjük az ellenséges támadásokat. Gyűjtsük be az értékes Yang-pontokat és javítsuk fel a katonáinkat. Ezután két-három munkással derítsük fel észak felé a terepet. A széles út északi végénél rendszerint zavartalanul létrehozhatjuk a másik bázisunkat. Helyezzük át oda a seregünket, és kezdjük meg a támadást a Lótusz-klán ellen. Főleg északi irányból támadjunk. Miután minden épületet leromboltunk, néhány lótuszegység még úton lehet. Ezért kutassuk át a térképet. A bevetés során nyugodt lelkiismerettel lemondhatunk a sárkányerődről. A bevetés igen költséges – a hatékonysága pedig emellett határokba ütközik. A három yang-pont és a négy szamuráj, amit sárkánytámadásonként fel kell áldoznunk, másrészről bölcs ráfordítás.

Mission 10
Nem könnyű feladat, két klánt kell egyszerre felszámolnunk. Rögtön a kezdésnél építsünk fel egy munkásházat a rizsföld mellett, és a csoport maradékával menjünk át a folyó túloldalára a másik rizsföldhöz (a lovak fölött). Itt is szedjünk rizst, és merjünk vizet. A harmadik csapat munkással, mihelyst lehetséges, építsünk egy Dojót kicsit északnyugat felé, a nagy rizsföld alá. Pont ott kezdte a Lótusz-klán felépíteni a bázisát. Támadjuk meg az egységeinkkel, amilyen hamar csak tudjuk. A sárkányharcosok és az íjászok itt döntő szerepet játszanak. Mindenféleképpen meg kell akadályoznunk, hogy a Lótusz-klán felépítsen egy bázist. A Farkas-klán megpróbál délről megzavarni minket. Védekezésként építsünk tornyokat, és hagyjunk a bázison néhány sárkányharcost. A Farkas-klán hamarosan rábukkan a folyó melletti kunyhóra és a házra a kezdési helyen. Ne törődjünk velük, hanem erősítsük meg az állásunkat az egykori lótusz állomáshelyen. Fejlesszünk ki gyorsan kutat, hogy függetlenné tegyük magunkat a folyótól. Miután legyőztük a Lótusz-klánt, szenteljünk rá időt, hogy teljesen felfegyverkezzünk. Ezután nyomuljunk lassan kelet felé előre. A Farkas-klán elpusztítása most már nem jelent gondot. A térkép közepén lévő erődöt csak két torony védi – nem jelentenek problémát az égő nyilakkal felszerelt íjászoknak. A farkasvárat megtaláljuk, ha a keleti folyóparton észak felé elindulunk.

Mission 11
Csapatunkkal menjünk az alsó térképszélen nyugat felé – s egy gyakorlótéren fogunk áthaladni, amit lótuszharcosok őriznek. Verekedjük fel magunkat a térkép nyugati végén észak felé, ahol megtaláljuk a léleklángot. Ha elég sokáig kutatjuk a térképet, akkor egyre több ninját gyűjthetünk be. Ezután menjünk a célhoz, és



az íjászainkkal vegyük tűz alá a lángot, míg az itt begyűjtött ninjákkal védekezzünk.

Mission 12
Verjük fel a tábort a térkép déli szélén a rizsföldnél. Itt két természetes akadály van: a folyó nyugaton, és a földek keleten. Ha gyorsan létesítünk egy jól kiépített védelmet, ami négy toronyból áll északon, akkor a Lótusz-klán állandó támadásainak jól ellenállhatunk. Főként sárkányharcosokat és íjászokat képezzünk ki. Ez után hagyjuk csak a katonáinknak, hogy védjék a bázist, amivel elegendő Yang-pontot gyűjthetnek be a feljavításukhoz. Várjunk az első támadással, míg legalább 30 egységünk nem lesz. Hagyjunk kb. 10 harcost a bázis védelmére, a maradékkal pedig induljunk el, hogy megküzdjünk a Lótusz-klánnal. Elsőként a dél-nyugaton lévő bázishoz nyomuljunk előre. Koncentráljuk erőinket a védőtornyokra, és próbáljunk meg egységeinkkel annyi kárt tenni, amennyit csak lehetséges. Nem fontos, hogy egységeink túlélik-e az ütközetet. Addig, amíg a bázisunk védelme aktív, problémamentesen termelhetjük az utánpótlást. A második cél az északnyugati sarokban lévő bázis. Ha azt is felszámoltuk, helyezzük át a seregünket, és a katonai épületeket a folyó fölé északra. Keleten van egy szűk sziklakanyon, amin az ellenség rendszeresen áttör. Építsünk fel ott egy állomáshelyet. Bontsuk le a főbázison a tornyainkat, és hozzunk létre újakat a sziklaszorosnál. Így most már hagyhatjuk az ellenséget elvérezni ott. Miután ismét legalább egy 35 fős sereget uralunk, megkezdhetjük a fő támadást. Menjünk a szokott módon lassan az ellenség ellen, és foglaljuk el az ellenséges állásokat.

Mission 13
Hozzuk létre a bázisunkat a folyónál lévő kis rizsföld mellett. Elsődleges dolog egy működőképes védelem létrehozása, ami íjászokból és sárkányharcosokból álljon. Helyezzünk el egy tornyot közvetlenül a gázlóhoz – a Lótusz-klán rendszerint keleti irányból támad. További három tornyot építsünk északon úgy, hogy az északi gázlókat belássuk. A Lótusz-klán e két helyről fog támadni. Nem tegyünk saját támadó lépéseket, hanem a védekezésből befolyó Yang-pontokat használjuk fel az egységeink feljavítására. Ehhez a küldetéshez valójában csak sárkányharcosokra és íjászokra van szükségünk. Ezeket gyorsan és olcsón ki tudjuk képezni. Szereljük fel seregünket néhány gésával, és természetesen a rendelkezésre álló összes zen-mesterrel. Hogyha később fölösleges nyersanyagunk akad, akkor ninjákat is kiképezhetünk. Az ellenség az északkeleti fennsíkon tartózkodik – ahhoz, hogy odajussunk, a déli utat kell használnunk. Északon túl sok védőtorony van. Nyomuljunk 25-30 harcossal kelet felé, és romboljuk le az ellenség összes termelőhelyét. Mindig pihenjük ki magunkat, és pótoljuk a veszteségeket. Mikor lerombóltuk a délkeleti bázist, helyezzük el a sajátunkat oda. Ezután indítsuk meg a hadjáratunkat északi irányba. Amint meglátjuk a klánvezetőt, azonnal rohanjuk le minden harcosunkkal. Ezután már csak az „árnyékkaromra" kell állnunk. Ehhez gyűjtsük össze az egységeinket a táborba, és pótoljuk a veszteségeket. Ha elég árnyéklényünk van már, feltűnik Obermotz, többnyire a térkép közepén. Ezután vigyük oda a harcosainkat, és intézzük el.

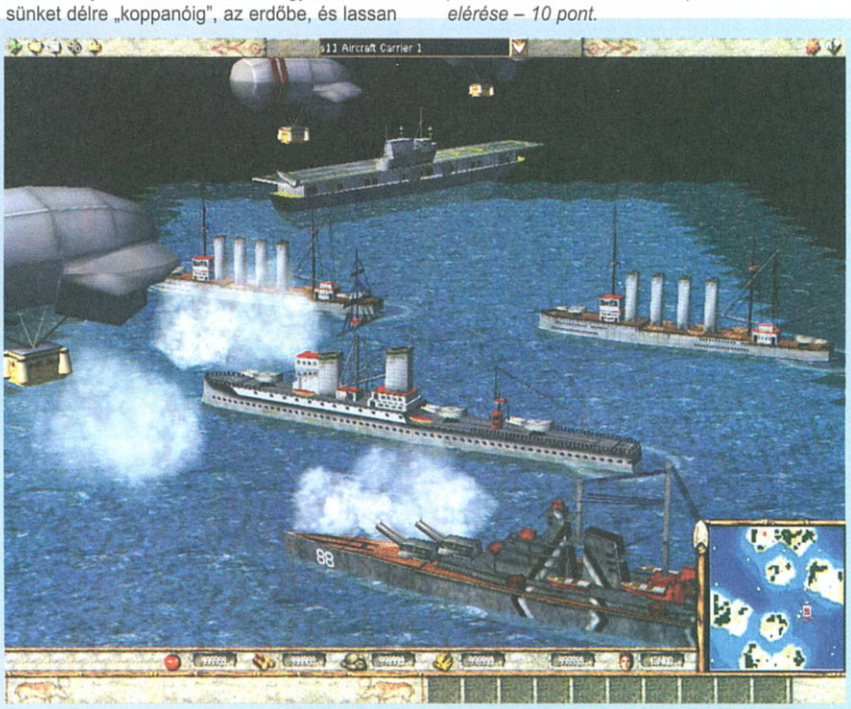
Crowie

EMPIRE EARTH

A legutóbbi számban ígéretet tettem az EE két hátralévő kampányának leírására. Itt következik a harmadik küldetés bemutatása, ezúttal a németek oldalán küzdhetjük végig a két világháborút. Az utolsó, orosz kampány a következő számra maradt – a német játék épp elég kemény, játékost próbáló feladat elé állít minket…

A németek (German Campaign)

1. Cavalry of The Sky (Égi lovasság)
Az első feladatunk meglehetősen összetett. Főhősünk a legendás Vörös Báró, Manfred von Richtofen, akiről sokat lehetne mesélni – minden idők egyik leglegendásabb pilótája, aki abban az időben, amikor a fa–vászon gépekben ülve 20 győzelem elég volt a dicsőséghez és a Becsületrendhez, Richtofen 80 győzelmet tudhatott magáénak, mígnem 1918. április 21-én, 25 évesen le nem lőtték a francia Vaux sur Somme felett, kedvenc Fokker DR.1 háromfedelűjét vezetve.
A küldetés elején a Bárót Count Holck társaságában lelövik Wisznice felett. Szerencsésen túléljük az affért, és egy kamerával, pisztollyal és pár skulóval gyalogszerrel indulunk tovább. Mivel a továbbjutásunkat egy hatalmas erdő blokkolja, induljunk el keletre, ahol három vasvillás lengyel bennszülöttet találunk. Ők elpanaszolják, hogy egyikük feleségét, Zsófiát a ruszkik elhurcolták, és segítségért könyörögnek. Nosza! Az ellen barakkjait északra találjuk, és viszonylag kis ellenállásba botlunk, csak főhősünk lőszerkészlete redukálódik nullára. Menjünk vissza a farmerekhez, akik nagy örömükben rögtön felajánlják segítségüket. Rendben skacok, munkára! Tereljük őket a lezuhant Albatroszhoz, és irtassuk ki velük az erdőt a legkeskenyebb részén (délnyugatra, egyetlen fa!). Amint megvan, szabad az út, mehetünk tovább.
A következő dolgunk, hogy hőseinkkel befejezzük küldetésüket: az ellenség 6 katonai objektumából négyet le kell fotóznunk. Az erdőtől északra rábukkanunk egy tüzérségi raktárra – ezzel megvan az első fénykép. (A fotózáshoz menjünk a Báróval egész közel az épülethez addig, míg egy klikkenés és felirat közli a sikeres műveletet!) Innentől kezdve tetszés szerint választhatunk a céljaink között. Én a következők szerint jártam el: északkelet felé menve újabb lengyel farmra és újabb katonai bázisra bukkanunk. Itt találunk pár térképet a területről, amely rögtön megmutatja az elérhető célpontokat. Válasszuk a tőlünk nyugatra lévő legközelebbit – bár ehhez meg kell kerülni a fél világot! Hamar belefutunk pár barakkba és egy pofás kis ruszki gyalogsági egységbe – és rábukkanunk egy pisztolyra, amit Holcknak adhatunk, valamint mindkét hősünknek elegendő ammóra. Így megerősödve bátran továbbindulhatunk. Ám vigyázat: a szomszédos mocsarat nagy ívben kerüljük el, mert ha belemegyünk, két figuránk sürgősen maláriába zuhan! Inkább induljunk délre, itt találunk újabb fotótémát, amelynek megörökítése után Manfred barátunk kifut a filmből. Ekkor egy kis közjáték következik – a térkép délnyugati sarkában lévő német tábor vezére, Friedrich herceg elérkezettnek látja az időt a kitörésre. Vigyük két hősünket délre „koppanóig", az erdőbe, és lassan



nyugatra, míg feltűnnek az első épületek – itt hagyjuk magukra őket, és térjünk vissza a táborba!
Feladatunk, hogy áttörjük az orosz vonalakon. Ha valaki kísérletezni akar a megfelelő kombinációval, csak rajta, ez a küldetés úgyis erről szól, az új egységek kipróbálásáról – én mindenesetre leírom, nekem mi jött be. Szóval: a német erőkből pár géppuskás (Machine Gunners), gyalogság (Infantry), gránátos (Grenade Launchers), mellé a poroszoktól a könnyűlovasság (Light Cavalry), mellé kb. 5 löveg (Artillery) és ugyanannyi Howitzer. Egy maréknyi gyalogost és géppuskást hagyjunk hátra a tábor védelmére, mivel a többiekkel át kell törnünk a szögesdrótkerítésen. Jó nagy lyukat üssünk rá, és nyomjuk le a túloldali ruszkikat, majd irány vissza a táborba gyógyulni – és fejleszteni. A lovasságnál érdemes a speed–attack párost, a többieknél az attack–range–armor triót felturbózni. A gyalogságnál a HP-t növeljük jól! Ha minden baba, rohanjuk le az ellent. A két főhőst vigyük az első sor bunkerhez, amibe belebotlunk, és várjuk ott be a haderőt. Ha tiszta az út, tereljük be őket a Friedrichhez közeli főhadiszállásra, és lehet örvendezni…
Civilizációs pontok: Zsófia megmentése – 5 pont, a sikeres fotótúra – 10 pont, a tábor elérése – 10 pont.

2. Supply and Demand (Ellátás és szükséglet)
Ebben a küldetésben „csak" annyi a feladatunk, hogy húsz szállítóhajót biztonságban és épségben eljuttassunk a német kikötőkbe. Négy városban kezdhetjük meg a tevékenységünket, balról jobbra (nyugatról keletre): Wilhelmshaven, a fővárosunk: Bremerhaven, majd Kiel, végül Rostock.
Az első dolgunk egy nagy rakat polgár legyártása legyen, mert lesz dolguk bőven: valahova a dán határ mellé kell egy malom négy farmmal, amit biztonságban kell tartanunk, Rostocknál a fakitermelést kell beindítanunk ezerrel. Ebben a küldetésben sok hajót kell gyártanunk, alapvető fontosságú a fa, érdemes egy települést építeni az erdő mellé, és legalább tucatnyi munkással megkezdeni az

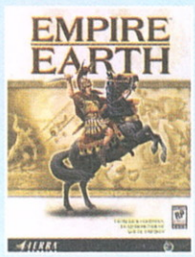
GAME INFO

Fejlesztő:
Stainless Steel
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2001-November-23

Kategória: Stratégia

http://empireearth.sierra.com/



irtást. Az előzőleg megkeresett civ.pontokat érdemes az ismert módon a népességlimit növelésére fordítani. Fővárosunk mellett kezdjük meg a bányászkodást is – bár Wilhelmshaven mellett is vannak bányák, de azokat szinte állandóan támadják, így fölösleges erőlködnünk velük. A fővárosunktól délre építsünk egy kőbányát, mellé egy települést – ha akarjuk, fejlesszük fel városközponttá. Dániával ne kereskedjünk, nem éri meg!

Ha összegyűlt tetemes mennyiségű fa és vas, megépíthetjük a dokkokat és a hajógyárakat (Naval Yards). Figyelem! Amint megépül az első dokk, megindulnak a szállítóhajók, tehát nincs sok időnk. Ha elég gyorsak vagyunk, jó sok szállítóhajót be tudunk navigálni, mielőtt az angolok elvágják a hajózási útvonalakat. Jól jegyezzük meg: a déli útvonalon lévő hajók Wilhelmshaven vagy Bremerhaven kikötőit választják, míg az északiak Kiel vagy Rostock felé veszik az utat. Építsünk néhány tengeralattjárót és megfigyelőballont, és derítsük fel a területet!

A legkönnyebb dolgunk az északi vonalon lesz, mivel a déli elég közel van a britekhez és az aljas RAF repülőkhöz és hajókhoz. A Brit Haditengerészet figyeli az északi részt is, de főleg fregattokból és csatahajókból áll, így ha építünk 4-5 csatahajót és 5-6 tengeralattjárót, biztonságban tarthatjuk ezt a részt. Ezután célozzuk be Dánia északi részét (Jutland Peninsula), mivel itt lebzsel a többi angol erő. Emlékszünk ugye a „tengeri imára"? Csatahajó támadja a fregattot, tengeralattjáró a csatahajót – más kombinációval ne próbálkozzunk! Ha légi támogatásra van gerjedelmünk, fővárosunk közelébe építsünk egy légikikötőt (Aerodrome), és máris rendelkezésünkre áll a Vörös Báró és a Jasta 11, más néven Richtofen Repülő Cirkusza. (Nekem nem volt rá szükségem, de jó móka.) Wilhelmshaven köré telepítsünk pár légvédelmi löveget (Anti-Aircraft, AA) és húzzunk fel néhány tornyot, ezekkel mind a levegőből, mind a vízről érkező áldást viszonozhatjuk.

A déli útvonal kissé húzósabb. Építsünk egy tengeralattjáró–csatahajó–cirkáló összetételű véderőt, és csalogassuk a brit repülőket és hajókat a partjainkhoz, ahol ott várnak a dokkok a hajójavításra, valamint a tornyok és az AA-k. Ha ez sikerül, viszonylag kis veszteséggel megúszhatjuk a dolgot.

Van egy mellékküldetésünk, amelynek teljesítése nem feltétel a győzelemhez, de bizony mondom, megéri: egy német kémet kell bejuttatni a britek fővárosába. Ehhez nagyon gyorsan kell dolgoznunk. Építsünk kb. 5 tengeralattjárót, és navigáljuk a brit dokkokhoz úgy, hogy lehetőleg kerüljük el a konfrontációt az angol haditengerészettel. Ha sikeresen elértük a dokkokat, azzal aktiváljuk az addig parasztnak álcázott kémet. Küldjük a fővárosra a figurát, miközben tisztán tartjuk a partot előtte. Ha kémünk épségben elér a célpontba, jó időre leáll a brit légitevékenység, ami hatalmas segítséget jelent!

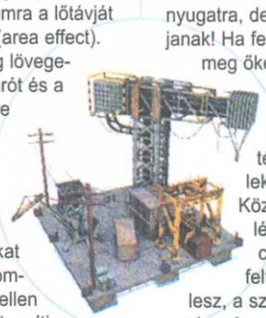
Ha 20 szállítóhajó beért a dokkjainkba, elkönyvelhetjük a győzelmet.

Civilizációs pontok: 20 hajó a dokkokban – 15 pont.

3. The Red Baron (A vörös báró)

A küldetésben két feladatunk lesz: három francia erőd lerombolása és egy orgyilkos merénylet megakadályozása.

Az első körben a robbanószerrel megpakolt felderítő léggömbé a főszerep. Vigyük a ballont délre, a Vaux-ban lévő erőd fölé, majd valahol a falakon belül klikkeljünk egy épületre. A hatás nem marad el… Ezután vissza a dolgos hétköznapokhoz. Kezdjünk munkásokat termelni, kettővel rögtön építsünk egy kis telepet a vasbánya mellé, és mehet a bányászat. Másik kettővel vegyük üldözőbe a csirkéket – a győzelem kulcsa, hogy legyen elegendő élelem és vas. Közben építsük ki védelmünket, különösen az északnyugati részen: néhány mérnökkel húzzunk fel pár tornyot, építsünk bunkereket és szögesdrótkerítést – aztán vissza a dolgozóinkhoz! A nekem leginkább bevált kombináció leírása következik: 6 polgár a vasbányában, 6 az aranytermelésnél, 8 az élelem előállításban (farmok és vadászat tetszés szerint), 2 favágáson, és 4 a kőcsákányozásnál. És most gondoskodjunk a hátországról: építsünk egy vagy két kórházat! Ezek után nekiláthatunk seregünk kiépítéséhez. Támadó hadseregre és védelmi feladatokat ellátó légierőre van szükség – ehhez inkább az Albatroszt, mint a Fokkert válasszuk! Fontos, hogy a támadóink között szép számmal legyenek partizánok, mivel a franciák jelentős mennyiségű repcsivel képviseltetik magukat ebben a küldetésben, és egy csapat felspécizett (lőtáv [range] és támadás [attack]) partizán nagy pusztítást végez köztük! Mellettük érdemes német géppuskásokat, gyalogságot, kéziágyút (trench mortars) és gránátvetőt képezni. A „statikus erőket" néhány Howitzer, 57 mm-es tankelhárító ágyú (AT Cannon – a kedvencem!) és löveg képviseli, ez utóbbiaknak fejlesszük a maximumra a lőtávját és a „beszórt terület" nagyságát (area effect).



Ha le akarjuk rohanni az ellenség lövegeit, képezzünk lovasságot is. A Bárót és a többi repcsit én a tábor védelmére használtam, de ha úgy tartja kedvünk, háttértámogatást nyújthatunk velük földi erőinknek az ellenséges területen. Ha úgy érezzük, hogy összeállt a haderő, rohanjuk le a francia városokat Vaux és Douaumont között, és romboljuk le az épületeket, ahol sok ellen termelődik, ez lényegesen megkönnyíti majd a későbbi dolgainkat. A legnagyobb „katonaellátó" város Bras, érdemes itt kezdeni, és fontos, hogy mindig az ostromgépgyárat (Siege Factory) romboljuk le először, hogy a sok bajt okozó lövegek előállítását idejekorán leállítsuk. A támadáskor ránk fog zúdulni az ágyútűz – támadjuk hátba a lövegeket a saját lövegeinkkel (és a kéziágyúsokkal is) – rögtön látni fogjuk, miért volt fontos az area effect upgrade… Egységeinket folyamatosan cseréljük a harcmezőn!

Ne vegye kedvünket, ha haderőnk megsemmisül. Építsük újra, és támadjunk megújult erővel! Ezzel szép lassan a magunk oldalára fordítjuk a dolgokat. A lövegeket védjük, ezek fontosak lesznek az erődök megsemmisítésében. Amint az utolsó is összedőlt, egy rakasz bérgyilkos vezette repülő rajzik ki, és támadja meg Richtofent. Tartsuk a Bárót a főváros felett, ahol 6 AA várja a támadókat. Amint az utolsó merénylő és lehullott, a győzelem a miénk.

Civilizációs pontok: erődök lerombolása – 5-5 pont, az anti-Richtofen légikötelék elpusztítása – 15 pont.

4. The Somme

Embert próbáló feladat előtt állunk. Peronne, Roye és Montdidier városközpontját kell lerombolnunk, és mindegyik helyen fel kell húzni egy barakkot – sírás lesz a vége, én mondom… Amint a pályára kerülünk, azonnal építsünk pár városlakót, és kezdjünk építkezni ezerrel, a nyersanyagtermelést egyelőre hanyagoljuk! Építsünk legalább még egy-egy épületet a meglévők mellé – reptereket, tankgyárakat és lövegüzemeket; ez utóbbi kettő termékére nagy szükségünk lesz csakúgy, mint a gyalogságra: 4-5 barakk szükséges! Fejlesszük ezerrel az egységeket a maximumra: a lövegeknek az area effectet, a tankoknak a páncélzatot, támadási erőt (attack) és sebességet, a repcsiknek a repülési időt (flight time), távolságot és szintén a sebességet.

Alapanyagunk bőségesen lesz ehhez, ám vigyázat: az ellenség mind gyalogosokkal, mind repülőkkel őrjáratoz. Ha észreveszik a táborunkat, azonnal megfordulnak és irány haza – ha visszajutnak a saját erőikhez, 1000 egység élelem kivételével a teljes nyersanyagkészletünk lenullázódik! Épp ezért szervezzük meg a bázis védelmét alaposan. Három bejáratunk van, egy nyugaton, kettő délen. Pár mérnökkel húzzunk szögesdrótkerítést, építsünk bunkereket, jó pár civillel pedig tornyokat és AA lövegeket (a bombázók ellen három egymás melletti löveg igazán hatásos), és fejlesszük is fel ezeket maximumra, főleg a lőtávolságot és a támadási erőt. Őrjáratozzunk a repülőkkel délre és nyugatra, de vigyázzunk, nehogy ránk bukkanjanak! Ha felderítőkbe botlunk, azonnal öljük meg őket! Érdemes kisebb csapatokat szervezni a láthatatlan mesterlövészekből (sniper), és ezeket szép lassan előre tolni (sűrű mentések közepette), hogy idejekorán lekapcsoljuk a lopakodó ellent. Közben építsük ki a haderőnket. Erős légi áldásra kell számítani, így nemcsak sok Albatroszra, de tucatnyi jól felturbózott partizánra is szükségünk lesz, a szokásos egységekkel együtt – a gyalogsággal megtámogatott géppuskás, gránátos, kéziágyús földi erőkhöz javaslom kíséretül a 57 milliméteres AT ágyúkat és a hátsó sorokba a lövegeket.

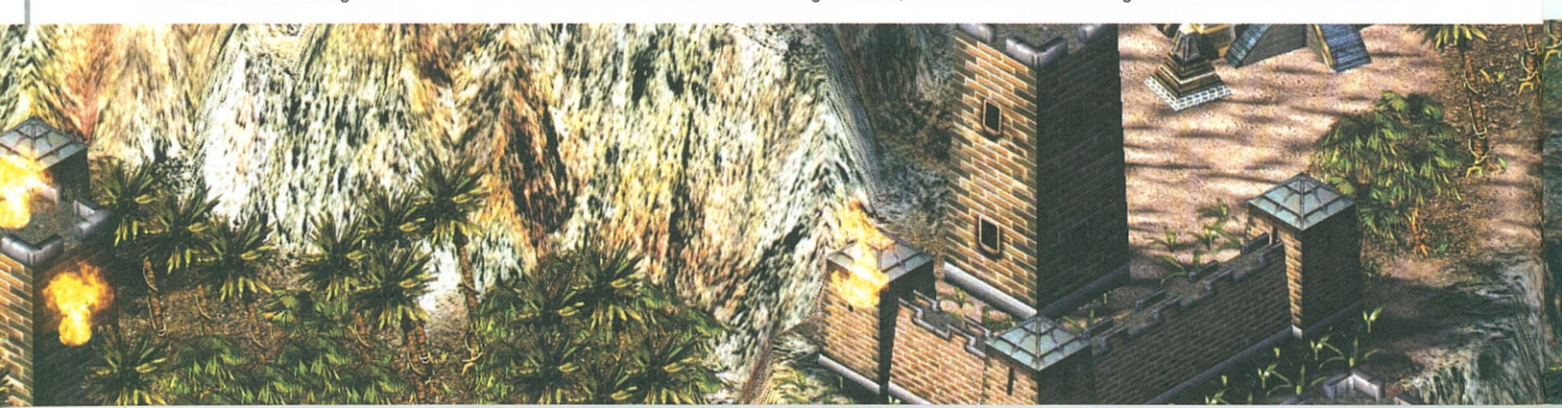
Még egy dologra kell figyelnünk. Amint elérjük a népességlimitet, az alapanyag-ellátás ugyanúgy megszűnik, mintha kikémleltek volna minket – ez a jel a háborúra. Épp ezért a fejlesztéseket még a limit elérése előtt hajtsuk végre! Ha már elég nagy a sereg, pár civillel menjünk

keletre, és a folyó partjára építsünk dokkot, és mellé rögtön pár AA löveget és tornyot.
A dokknál kezdjünk szállítóhajókat építeni! Hozzunk ide jó csapat partizánt, és a földi egységekből tucatnyit. Vigyázzunk, nagyon közel van az ellenség, tehát ezt a lépést tényleg akkor tegyük meg, ha már közel teljes a létszámunk, és ha le tudjuk kapcsolni időben az erre tévedő légierőt!
Ha maximális a haderőnk, hajózzuk be a dokkközeli embereinket, a többieket indítsuk meg délnyugatra. Közben a táborban szervezzük meg a nyersanyag-utánpótlást, kell mindenből bőven! A folyón dobjuk át az embereinket, és kezdjünk meg menetelni Peronne felé. Nagyon erős légitámadás fogad, érdemes vinni magunkkal egy-két civilt, és pár AA löveget építeni! Ennek a haderőnek az egyik fontos feladata a Peronne-közeli légvédelmi egységek eliminálása. A gyalogos szárny két hídon kell, hogy átjusson, a másodiktól már nem messze van a francia város. Próbáljunk a partizánok légi biztosítása és a Jasta 11 támogatása mellett eljutni a központig! Először a reptereket, majd az ostromgépgyárat semmisítsük meg, utána jöhet a többi. A francia város helyén új támadóbázist állíthatunk fel kórházzal, gyárakkal... és persze a kötelező légvédelemmel – erős légvédelemmel!
Vigyázzunk, ha megépítjük a barakkot, a Vörös Báró érdemei elismerése mellett távozik a hadszíntérről – épp ezért egy időre halasszuk el a laktanyaépítést! Inkább az építkezés végén induljunk a délkeleti város, Roye felé.
Fogadóbizottság gyanánt főleg repülőkre és lövegekre számíthatunk. Utóbbiak a hegytetőkön vannak, így jó, ha a partizánok védelmében 4-5 löveget lassan előretolunk, és megpróbáljuk kiszedni az ágyúkat. (Ha szükségét érezzük, a hazai dokkban építhetünk felderítőballont is, és kiküldhetjük Roye környékének felderítésére.) Amint bevettük Roye-t, megépíthetjük itt is és Peronne-ban is a laktanyákat – elbúcsúzva a Bárótól. (Az épületeket a színes „főtérre" kell építeni.) Bár emiatt több Fokkert nem építhetünk, cserébe gazdag nyersanyag-utánpótláshoz jutunk, amire szükségünk is lesz a brit légierővel megerősített Montdidier ellen.
Alaposan szervezzük meg mindkét város védelmét, mivel az angolok megpróbálják majd őket visszavenni – jó pár tankelhárító ágyúra és gránátosra, géppuskásra lesz szükségünk! Vigyázzunk: ha nincs emberünk az épületek mellett, akkor azok elhagyottnak minősülnek, és nem termelhetünk ott semmit! Építsünk Roye-ban is utánpótlás bázist, a közelében sok bányát találunk. Az utolsó város innen nyugatra Montdidier, kemény falat. Jó trükk, nálam bevált: építsünk a térkép szélén dokkot, ott pár szállítóhajót, és hajózzunk be jó néhány löveget, tankelhárító ágyút és csapatnyi partizánt, és vigyük fel őket a folyón „koppanóig", majd tegyük partra őket! Így közvetlenül az angol reptér mögé kerülünk, és mire észrevesznek minket, szerencsés esetben jó pár épületet lerombolhatunk! Közben a földi erőkkel induljunk a város felé, és tegyünk pontot az ügy végére. Ha megépítettük a barakkot, megnyertük küldetésünket.
A záró moziból megtudjuk, hogy Manfred von Richtofen meghalt, és a Jasta 11 vezetését egy fiatal, nagyreményű tisztre bízták, akit úgy hívnak: Herman Göring…

Civilizációs pontok: a csata elkezdése – 10 pont, Roye elfoglalása – 5 pont, Montdidier elfoglalása – 10 pont.

5. Lightning Warfare (Villámháború)
A cím mindent elmond. Egyrészt azt, hogy fejest ugrunk a második világháborúba, másrészt hogy eszelős szívatásunk újabb mérföldkövéhez értünk. A küldetés végrehajtására kevesebb, mint másfél óránk van, ami kimondva sok, megélve marha kevés, főleg, hogy annyi „csak" a feladat, hogy megsemmisítsük a francia, a lengyel és a norvég fővárost, és

helyükön saját városközpontunkat építsük fel.
A játék legkeményebb részéhez értünk…
A meglévő civilizációs pontjainkat költsük seregeink gyorsítására vagy a termelési idő csökkentésére, és járjon a kezünk, mint a motolla! Építsünk malmot pár farmmal, ember- és hadigépgyárakat, valamint AA lövegeket és tornyokat, utóbbiakból jusson bőven a Reichstag köré, hogy védve legyen – ha ez az épület elpusztul, vége a dalnak! (Az épületre klikkelve egyébként mindig megnézhetjük, hol tartunk időben – 1940 ősze előtt be kell fejeznünk a feladatot – egy évszak kb. 20 perc!) Délen már van egy kisebb haditelep, ezt is védjük jól.
A francia–belga határ nagyon közel van, de ezzel egyelőre nincs gond.
Jól kiegyensúlyozott seregre lesz szükségünk – javaslom a géppuskások és páncélöklösök (Bazooka) mellett jó pár Panzer és Flak Panzer összekalapálását, valamint a jó öreg tankelhárítók és lövegek tömeggyártását. Mellettük erős légierő is kell – az FW 190-es vadászok és a ME 110-es bombázók kihagyhatatlanok.
Ha csak nem vagyunk oda értük, ne alapozzuk a csapatot ezúttal a gyalogságra, mivel a vas kulcsfontosságú ebben a misszióban, és a tankok és repülők jobban megérik a befektetést!
Egy ballonnal derítsük fel a terepet! Ha felkészültünk, rohanjuk le Lengyelországot; nemcsak a történelmi hűség kedvéért, hanem mert ott van arany, vas és kő dögivel, és főleg, mert értük nem sokan sírnak – kivétel ez alól Anglia, aki azonnal ránk küldi a repülőit, ezért tartsuk a vadászrepülőket és a mobil AA lövegeket a francia határ közelében, és szedjük le a RAF gépeit!
Ahhoz, hogy egy országot megtámadjunk, előbb hadat kell üzennünk neki. Tehát felsorakoztatjuk seregünket, majd klikk a bal felső sarokban a „kézfogón", és az „Ally" oszlopból a megfelelő ország nevénél kiszedjük a pipát – embereink azonnal nekilátnak a határ lerohanásának.
A lengyel akciónál arra kell figyelni, hogy Varsót tankok védik, ezért az első vonalba az 59 mm-eseket állítsuk! Morzsoljuk fel az ellenállást, amint miénk a város, építsük fel saját városközpontunkat, ekkor a lengyelek behódolnak, és jelentős hadisarccal jutalmaznak, amelyből pótolhatjuk a veszteséget, és továbbfejleszthetjük a seregünket. Építsünk egy Colosseumot (ebben a korban Stadionnak hívják) a népességlimit növelésére! Próbáljunk egy ütőképes légierőt összehozni, mivel a franciák ellen rájuk lesz szükség. (A városközpont építése a legegyszerűbben úgy oldható meg, hogy gyártunk két szállító teherautót és bele 8 civilt, majd a megfelelő helyen kipakoljuk őket, megépítjük a települést, és gyorsan belezavarunk 5 városit. Ezután a maradék emberrel megkezdjük a további építkezést, miközben további népeket termelünk a bányászkodáshoz.)
A súgó szerint jól jövedelmez, ha követjük a történelem menetét, azaz a lengyelek után a dán–norvég párosnak megyünk, végül a francia–belga duónak. Én ezt kevésbé javaslom, mivel a francia légierő rettentő erős, és inkább velük kell kezdenünk. Rendezzük tehát sorainkat, majd neki Belgiumnak. Tanulva a történelemből kerüljük el a Maginot-vonalat: menjünk északra, és az ottani hadiépületek lenullázása után a gázlón túl vár minket Franciahon.



Legyen elérhető közelségben a légvédelmünk és a légierőnk! A fővárosban romboljuk le az emlékműveket, ez lehúzza a morált rendesen, és mindenképpen támadjuk meg Párizs északnyugati részén a tank- és ostromgépgyárakat, valamint délnyugaton a reptereket! Gyalázzuk le egész Nyugat-Franciaországot, majd építsük fel a városközpontunkat Párizsban!
A harmadik szakasz előtt gyártsunk jó sok lövegeket és bombázót. Dánia és Norvégia tornyokkal és hajókkal vár, így itt lassan és óvatosan kell előre araszolni. Ez a rész, ha a francia légierőt már lenyomtuk, nem olyan nehéz. A lövegeket szép lassan előretoljuk a földnyelven, lerombolva az útba eső épületeket, majd elkezdjük szórni a hajókat, és besegítünk a légierővel – a két skandináv állam légiereje hál' Istennek igen gyenge. Elég hamar elérhetünk a fővárosig, legyen kéznél a két teherautó civil! Amint ledőlt a főépület, pakoljuk ki az embereinket, és gyorsan építsük fel a városközpontot! Ha mindez megvolt, ahogy írva, és az időből sem futottunk ki – lehet örülni. Ha le csöngött a vekker – nekifuthatunk még egyszer, és még egyszer, és...

Civilizációs pontok: Lengyelország lerohanása – 5 pont, mindhárom ország elfoglalása – 15 pont.

6. Preparations for Invasion (Felkészülés az inváziór a)
Nincs könnyű feladat... Most éppen az a dolgunk, hogy minden brit dokkot semmisítsünk meg, és süllyesszük el az egész angol flottát... Nagyon nehéz és nagyon unalmas küldetés. Nézelődésre nincs sok idő – sőt, egyáltalán nincs... Abban a pillanatban, hogy a pálya megjelent, kezdjünk el villámgyorsan légvédelmi ütegeket telepíteni, mivel a brit bombázók úgy rontanak ránk, mint nyáron, a Balaton partján a szúnyogok... A kaja- és a kőtermeléssel nem kell foglalkozni, mivel földi egységeket úgysem lehet használni. Írország semleges, így dokkjaiban megjavíthatjuk hajóinkat (persze arra figyeljünk oda, hogy az angol flotta szintén igénybe veszi a szolgálataikat...). Építsünk bazierős légierőt 5-10 bombázóval, mellé ugyanennyi vadászbombázót vagy vadászgépet. Semmi értelme a – fenti analógiával élve – szúnyogcsipkedésnek, mindig nagy tömegben támadjunk! Amint kész egy kisebb csapat, küldjük őrjáratozni a partjaink elé. Mindeközben ne feledkezzünk meg a flottánk kiépítéséről sem – mondom flotta: kb. öt csatahajó, úgy 9 cirkáló, sok-sok tengeralattjáró (jó tucatnyi, 10-12-14). Angol tengeralattjáró nincs, úgyhogy a fregattokat nyugodtan hanyagolhatjuk. A seregképzés közben lehetőség van egy kis mellékküldetésre is: a kezdéskor kapott tengeralattjárókkal támadjuk meg az ellátó hajókat nyugaton, mielőtt az angolok nekilátnak a fregattgyártásnak; minden elsüllyesztett ellátó hajó után 250-250 egység nyersanyag üti a markunkat mindenből, összesen nyolc lehetőségünk van, tehát 2000 egységet vadászhatunk össze. Szép summa, kár lenne kihagyni!
Ha elértük a népességhatárt, és megfelelőnek ítéljük a seregünket a támadásra, nóta indul! Először a parti védelmet támadjuk meg, a csúnya légelhárító lövegeket és a radarközpontot, különösen a legdélibb régióban. Ha ez megvolt, jöhet a légicsapás, küldjük a gépeket az angol szárazföldi erőkre, nincs kegyelem... Közben a hajóhad jó részét indítsuk el felfelé északnak a part mentén a többi AA löveg lenyomására, és romboljuk le a brit dokkokat és repülőtereket is fent északon. A cirkálók jó szolgálatot tesznek, így ezek egyik felét küldjük el a partot támadó egységekkel, a másikat a Csatornára pár csatahajóval és tengeralattjáróval. Vigyázzunk, az ellenséges gépek megpróbálják elsüllyeszteni a Bismarck-ot, ami a küldetés végét jelentené! Amint a partmenti támadóhajóink az ütegek nagy részét kiszedték, küldjük a bombázókat megfelelő kísérettel a maradék egységek elpusztítására – ezután jöhetnek a repülőterek, a városközpontok és fővárosok – no meg a civil lakosság úgy anblokk... (Érdemes ezzel sietni, mivel amint lerombolunk egy dokkot, máris megjelenik egy csóka, és újraépíti.)
Ha a brit munkásosztály javát és a repterek nagyját eltüntettük, a bombázóink játszi könnyedséggel lenullázzák a maradék dokkokat, míg a vízi egységeink levadásszák a királyi flottát. Egy világítótorony építésével könnyebben megtaláljuk őket. (Ne legyenek illúzióink, csak egy jól kiegyensúlyozott, nagy létszámú flotta képes erre a feladatra, tehát jól kell sáfárkodni az egész küldetés alatt az erőkkel!) Ha a brit flotta nagy része, plusz az összes dokk megsemmisült – a győzelem a miénk.

Civilizációs pontok: öt konvoj elsüllyesztése – 10 pont, az angol zászlóshajó elsüllyesztése – 5 pont, a flotta lenyomása – 10 pont.

7. Operation Sea Lion (A Tengeri Oroszlán hadművelet)
Szegény britek... és szegény mi! A feladatunk, hogy lerombolju k a Buckingham-palotát (plusz az összes USA épületet a szigetországban), és a helyén saját városközpontunkat építsük fel. Ha emellé még a brit radarállomásokat is lerombolju k, és az USA cirkálóit is elsüllyesztjük – végképp átírhatjuk a történelemkönyvet. Kezdjük megint a civ.pontok megfelelő költésével, a bombázókat és a vadászokat turbózzuk fel. Kezdjük el a Luftwaffe megszervezését úgy, hogy gyűjtőpontnak a Csatorna túloldalát jelöljük ki, kialakítva három csoportot, melyben egyformán vannak bombázók és vadászok. A ledobó gépeket egy negyedik pontba irányítsuk, és közben derítsük fel a partvidéket. Építsünk négy szállítóhajót is, mivel az erősítés megérkezése után erre már nem lesz lehetőségünk. A flottával támadjuk a partvidéket a nagy inváziót előtt, koncentráljunk a légvédelmi ütegekre és a radarállomásokra! Néhányuk túl messze lesz a vizektől, ezek elpusztítására használhatjuk a ledobó gépeket és az erős, jól használható ejtőernyősöket. Amint a partvédelem lenullázódott, a flottát egyesítsük a szállítóhajókkal, és irány a Csatorna legkeskenyebb része. A repülőgépekkel támadjuk a földi véderőket – AA lövegek, repterek, radarállomások, tornyok, a Csatornán őrjáratozó hajók, a szögesdrót akadályok. Csoportokban támadjunk, amíg a bombázók elhullajtják terheiket, a vadászgépekkel a brit légierőt és a megfigyelő léggömböket tizedeljük! Közben a francia ellenállás néhány lelkes tagja nekünk ront, nem okozhatnak túl nagy problémát.
Ha az erősítés megérkezik, haladéktalanul dobjuk át őket a Csatornán az angolok gyengítésére! A cirkálókat kísérjük el a szállítmánnyal, és az erőinket a következő sorrendben küldjük ki: először a Panzer egységek, aztán a géppisztolyosok, a tankelhárítók és maga Rommel tábornok, majd a gyalogság maradéka a mobil légelhárítókkal, végül a lövegek és a felcserek. A vadászgépekkel támogassuk őket, és a bombázókkal tisztítsuk meg előttük a terepet. Ezután jöhet a Buckingham-palota ostroma – küldjük rá a bombázókat! Két dologra kell figyelnünk: a szőrványos légvédelmi támadásokra, és arra, hogy olyan épületet ne romboljunk le, amelyet később kémeink a mi oldalunkra tudnak majd állítani (fővárosok, városközpontok, barakkok, tank- és ostromgép gyárak, kórházak, dokkok és repterek). Javaslom, hogy a bombázókkal romboljuk le a legdélibb falszakaszt, majd küldjük be a tankokat a légvédelmi ütegek lenullázására. Ezután mehetnek a bombázók és a lövegek a palota ellen. Amint romokban hever, küldjünk oda pár városlakót, és építsünk egy fővárost a helyére.
Ezzel az egyik célunkat kipipálhatjuk. Az erőinket haladéktalanul vigyük nyugatra, nehogy az emlegetett épületeket bármelyikük is megtámadja! Bombázzuk le az épületek körüli tornyokat, és küldjük be a kémeket, akik ezzel igen értékes nyersanyag- és erőforráshoz juttatnak minket. Amint a palota leomlik, az amcsik is beszállnak a partiba, így a sereggel együtt a hajóhadat is irányítsuk nyugatnak!
A flotta harcát támogassuk a levegőből a bombázóinkkal. Seregünk nyugaton komoly brit ellenállásba fog ütközni, megtámasztva némi amerikai erősítéssel. Jó hasznát vehetjük Rommel csataüvöltésének! A tankelhárító ágyúkat tartsuk karban – a Szövetségesek jó adag páncélossal rendelkeznek, és nem haboznak megtámadni minket. Amint a flottánk is bevégezte küldetését, mindenkit küldjünk Wales-be, és minden amcsi épületet romboljunk földig. Amint az utolsó is eltűnt, megnyertük a missziót – és az egész kampányt...

Civilizációs pontok: öt radarállomás megsemmisítése – 10 pont, Anglia elfoglalása – 20 pont, az amerikai cirkáló elsüllyesztése – 20 pont.

Nos, ennyi a német kampány. Nem könnyű, de ha ez valakit megnyugtat, az orosz még nehezebb lesz... Ezzel folytatjuk a következő számban.

}{redenc

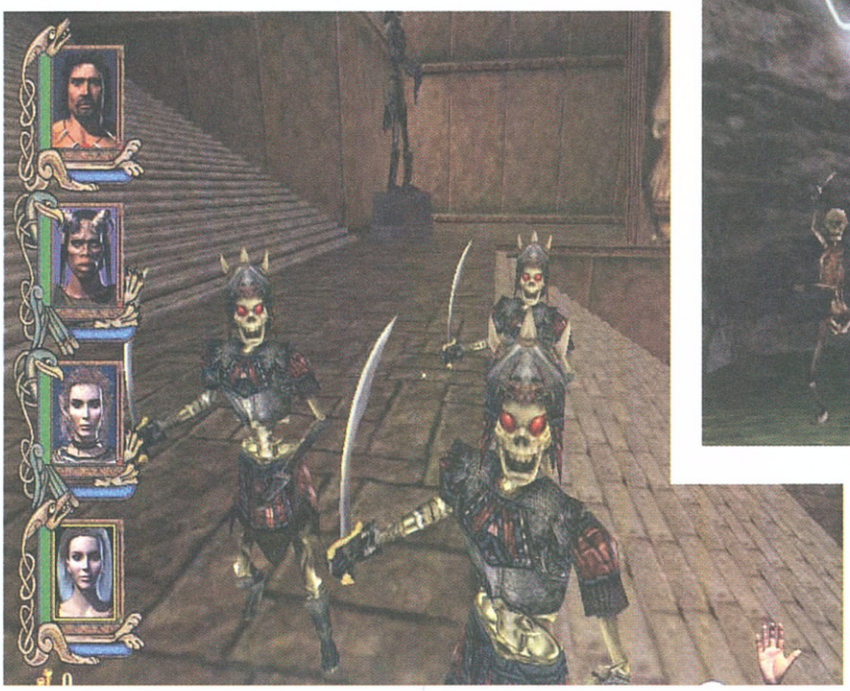
- folytatjuk -

MIGHT & MAGIC IX

A 3DO igen jól időzített, hisz a két sikeres – ugyanazon világon játszódó – játékának a folytatása egy időben jelent meg.
A Might & Magic sorozat immáron a kilencedik részéhez érkezett, és végre megérte azt (hála a lichtech engine-nek), hogy 3D köntösbe öltözzön. A sorozat minden része méltán lett híres, és kedvelt a crpg-t játszó játékosok körében. Tehát a kilencedik rész sokkal szebb, viszont a karakteralkotás igencsak leegyszerűsödött, illetve megbonyolódott. Immáron nem lehet már a kezdetekkor eldönteni, hogy karakterünk milyen osztályba tartozzon (pl. pap, lovag, bérgyilkos stb.), hanem csak kétféle közül választhatunk, vagy harcos, vagy pedig varázshasználó lesz a karakter. Később, egy-egy küldetés teljesítése után válunk csak egy specializált karakterré. Fajok tekintetében sem dúskálunk a javakban, mint például a Wizardry 8-ban, csak az alapvetők találhatók meg, mint ember, elf, törpe, és fél-ork. De persze ez nem véletlen, hisz a Might & Magic világán mást nem is lehet nagyon találni (persze a szörnyeken kívül). Igaz jó, hogy együtt jött ki a Heroes 4-gyel, de nem ártott volna mindkettőt még egy kicsit kovácsolni. Gondolok itt a Heroes-ból egyelőre kimaradt multiplayer részre, illetve az M&M 9-ben maradt igen komoly bugokra. Persze a hangulat magával ragad, és nem törődünk ilyesmikkel, mikor a fantázia birodalmában barangolunk, ám azért az mégis csak idegesítő, hogy a szörnyek beleesve a vízbe, nem fulladnak meg. Az alapvető dolgok nem változtak, azaz továbbra is (max.) négy karaktert választhatunk ki, mely csapat a leegyszerűsödött rendszer miatt nem lesz túl vegyes. Viszont átolvasva az alább található kasztrendszert, alaposan döntsük el, milyen karaktert akarunk a későbbiekben. Mindenesetre a bevált recept itt is alkalmazható, vagyis az erős fajú karakterek jók harcosnak, illetve legyen a csapatban legalább egy mágiahasználó. Egy fél-ork harcos főleg remek tag, a mágiához nem nagyon ért, ezért jó ötlet leszedni a mágiáról a lehetséges pontokat, és másra szétosztani. Persze ez azt eredményezi, hogy belőle már csak gladiátort érdemes csinálni. De akkor vegyük nagyító alá, hogy mit is változott a játék.

Tulajdonságok

Might: Az erő az a statisztika, amely megmutatja a karakter akkori fizikai erő értékét, és a képességet, hogy ott alkalmazza, ahol szükség van rá. A nagy erővel rendelkező karakterek nagyobbat sebeznek a csatában.
Magic: A mágia mutatja meg a karakter értelem képességét, hogy megértse az összetett és elvont fogalmakat. A maximális mágiapont (spell point) minden varázslathasználónál mindig a mágia tulajdonságon alapul.
Endurance: Az állóképesség a karakter fizikai szívósságának és kitartásának értékét mutatja meg. A magas állóképesség miatt több életerőpontja lesz a karakternek.
Accuracy: A pontosság mutatja meg a karakter precizitását és a szem-kéz koordinációs képességet. Magas pontossággal a karakter sokkal gyakrabban találja el a szörnyeket.
Speed: A sebesség mutatja meg, hogy a karakter mennyire gyors, és azt az értéket, hogy a karakter egy támadás után mikor képes újra támadni.
Luck: A szerencsének mindenhol fellelhető árnyalatnyi szerepe a játék során, de leginkább a karakter mágikus támadások elleni védelménél, és a csapdák sebzésének elkerülésénél (amennyit lehet) érzékelhető.



Miután a harcosok elég tapasztalatot szereztek, elérkeznek az első elágazáshoz, választhatnak, hogy zsoldosként folytatják életüket, vagy a jóért harcolnak keresztes lovagként.

Zsoldos: A zsoldosok professzionális harcosok. Ritkán tesznek meg dolgokat anélkül, hogy a végén ne számítanának anyagi haszonra. Ezért nem kell alábecsülnünk őket, mivel vették a fáradtságot, hogy kitanulják a közelharc művészetét. Előbbre tartják a páncél és kézifegyverek használatát a mágia használatánál. Miután elég tapasztalatra tettünk szert, mint zsoldos, ismét választás elé állunk, specializálódunk orgyilkosra, a fizetett embergyilkosra, vagy leszünk gladiátor, kinek a harc művészet.
Gladiátor: A gladiátorok, mint a zsoldosok is, fizetett harcosok. Ők az igazi harcosok utolsó fejlődési foka. A fegyverekhez való értésük egyedülálló, és megvan a képességük, hogy akár egyetlen hősies ütéssel lecsapják az ellenfelüket. Számtalan legendás szaga íródott a dicső gladiátorokról.
Orgyilkos: Az orgyilkosok azok az emberek, akik az árnyékban élnek, és mindig készek rá, hogy bárkinek elvegyék az életét, akinek az a végzete, hogy a célpontjává váltak. Ők a szellemharcosok, akik a speciális képzettségeiknek hála anélkül tudnak szúrni, hogy észrevennék őket, és nyom nélkül tudnak távozni. Fegyveres képzettségei csak másodlagosak a gladiátorhoz képest. Viszont azok a speciális képzettségek, amelyeket csak ők tudnak alkalmazni, az orgyilkosokat félelmetes ellenféllé teszik.

Fajok

Ember: Az emberek voltak az első csoport a négy legfőbb fajból, akik expanzionista (terjeszkedő) filozófiát tápláltak magukban. Ehhez minden fajnak meg kellett őriznie önmagát. Tehát ők voltak az elsők, akik jelentős időt áldoztak a fegyverkészítésre és más technológiákra, amelyekkel elpusztíthattak dolgokat. Találékonyságuk mindjárt a Nagy Kataklizma után megsegítette őket, hogy Chedian legkiemelkedőbb fajává váljon.
Az ember egyaránt lehet harcos és tanonc is, mivel tulajdonságai meglehetősen átlagosak.

Elf: A Nagy Kataklizma előtt Chedian összes elfe 13 klánba tartozott, akik rendszerint hűek voltak önmagukhoz. Ezen klánok mindegyikének volt egy al-klánja, bizonyos szilek. Valamikor a Nagy Kataklizma előtt vagy alatt a 13 szétszóródott a szélrózsa minden irányába. A Kataklizma után a klánok elkezdtek keveredni egymással és más fajokkal. Az erős klánhűség, amelyet birtokoltak, megrendülni látszott. Az sem volt szokatlan, hogy egy elf eldobta a klán-, illetve a szil-nevét. Hír járja, hogy létezik egy csapatnyi elf a déli vidéken, akik a 14. elveszett klánhoz tartoznak, kiket A'Rikdun néven ismernek.
Az elfek alacsonyabb termetűek, mint az emberek vagy a fél-orkok, ezért kisebb az állóképességük (ahhoz, hogy egy ponttal emelkedjen az állóképesség, két tulajdonságpontot kell elkölteni). Másrészről az elfek rendkívül pontosak (egy tulajdonságponttal kettőt nő a pontosság érték).

Törpe: A törpék a második legáltalánosabban látott faj Chedain világán. A Nagy Kataklizma során számos törpekultúra elpusztult. Beleivódott az emberi kultúrákba. Még számos tradíciójuk és jártasságaik szájról szájra terjedtek tovább, valamint természetes hajlamuk van a földalatti munkára és életre.
A törpék testesek és erősek, ezért kiváló az állóképességük (egy tulajdonságpontért kettőt nő az érték). Viszont nem igen kedvelik a mágiát, így nem is nagyon értenek hozzá (két pontért csak eggyel nő a varázslás tulajdonság).

Fél-ork: A Nagy Kataklizma után minden még létező fél-ork kultúra elveszett vagy elpusztult. Ekan'dia vezetése által jutottak ki a Nagy Kataklizmából, akik egy fél-ork klán, s Dia néven ismerik őket. Számos fél-orknak manapság már emlékei sincsenek Ekan'dia-ról, vagy más fél-ork klánbeli megkülönböztetésről.
A fél-orkok rendkívül erősek, ezért remek harcosok (egy pontért kettőt nő az erő értéke). Sajnos nagy méretük miatt viszont igen lassúak lettek (két pontért nő eggyel a sebesség értéke).

Karakterosztályok

Minden karakternek vagy harcosként, vagy tanoncként (varázshasználó) kell kezdenie a játékot. Ahhoz, hogy a következő osztályba léphessen, beszélnünk kell különböző NJK-kal (nem játékos karakter) a városokban. Ezek „előléptetési küldetésről" (promotion quest) beszélnek, amelyet ha elfogadunk, és teljesítünk, két osztály közül választhatunk, amelyek sokkal inkább specializáltabbak egy adott irányba. Például a harcos azt választja, hogy keresztes lovag lesz belőle. Az első szintű előléptetési küldetés teljesítése után potenciálisan lehet belőle paplovag vagy akár vándor is. Egy tanonc pedig tudóssá fejlődhet, majd ebből mágussá vagy liché. De ne feledjük, ha már egyszer választottunk, nem tudunk visszamenni egy szintet, és másikat választani, ezért jól meg kell gondolnunk a döntést.

Az erő útja (harcos)
Hogyha az erő útját választjuk, akkor harcosként kezdjük életünket. A harcosok állnak a csaták első sorában, és számtalan féle fegyvert használnak az ellenség teljes kiirtására.

GAME INFO

Fejlesztő:
New World Computing
Kiadó: 3DO

Megjelenés:
2002-Március-28

Kategória: RPG

http://www.3do.com/mightandmagic/ix/

Keresztes lovag: A keresztes lovagok nemes harcosok, akik hűségesek az igazságért való harchoz. Emellett néhány mágikus művészetben is jártas. Habár nem annyira erősen képzett bennük, mint a tanonc vagy a gyógyító, de a mágia jó kiegészítője a fegyveres képzettségeinek. Miután elég tapasztalatot szereztünk keresztes lovagként, választás elé áll, hogy harcol az emberiségért a jó oldalon, mint paplovag, vagy pedig a természetért, mint vándor.

Paplovag: A paplovagok az emberiség igazságának védelmezői. Bátorságuk és megingathatatlan ajánlásuk mellett néhányan mégis „érdemtelenek". Jártasak a Fény és Lélek mágiájának iskolájában. Ha egyszer a paplovagok találnak maguknak egy ügyet, akkor képesek érte a halálukig harcolni.

Vándor: A vándorok nagyon hasonlóak a paplovagokhoz gondolkodásukban és tetteikben. Hiszik, hogyha az emberiség magára van utalva, a természet az, aminek szüksége van egy bajnokra. A vándorok képesek a halálukig harcolni azért, hogy elpusztítsák azt, aki megrongálta a természetet.

A mágia útja (tanonc)

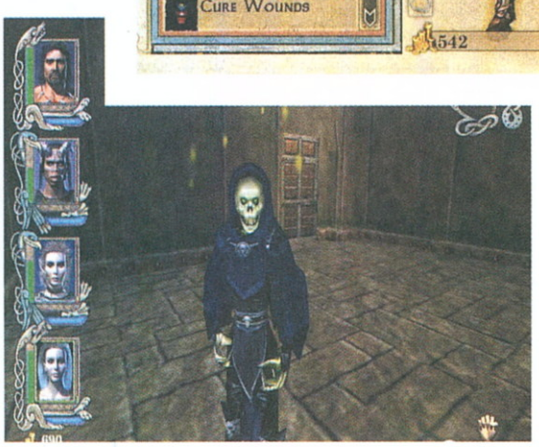
Ha a mágia útját választjuk, akkor életünket tanoncként kezdjük. A tanoncok igen rossz harcosok, de meg tudják tanulni a mágia minden iskoláját. Képtelenek a harcosok fegyvereit használni, ezért ők a mágiára hagyatkoznak, hogy elpusztítsák az ellenséget. Hogyha tanoncként elég tapasztalatra tettünk szert, akkor választhatunk, hogy alapos tudósként vagy buzgó gyógyítóként folytatjuk tovább életünket.

Tudós: A tudósok rengeteg időt szentelnek annak, hogy kiderítsék, a dolgok hogyan működnek, így sokkal nagyobb rálátással rendelkeznek. Jártasak az Elemi, a Fény és a Sötétség mágiájában. Tanulmányaiknak egy pontjánál választaniuk kell, hogy mágusként folytatják, vagy tovább követik a sötét utat, és felfedezik, hogyan váljanak liché.

Mágus: A mágus a legvégső varázshasználó. Elérve képességeik magaslatait, utolérhetetlenek a mágia művészetében. Egy Verhoffin néven ismert ember okozta a Nagy Kataklizmát, aki szintén „csupán" egy mágus volt. Habár a mágia minden iskolájában képzettek, az Elemi és Fény mágia a specialitásuk.

Lich: Ha a választásunk a sötét útra terelődik, akkor az egy mágikus átváltozásba üldöz, és liché válunk. A misztikus történetek szerint a lichek feláldozták a halandóságukat, hogy legendás mágikus képességekre tegyenek szert. Éppen ezért rendkívüli alkalmazói az Elemi és Sötét mágiának.

Gyógyító: A gyógyítók annak szentelik életüket, hogy segítsenek a betegeken. Gyakran találjuk őket a kórházakban, hogy ápolják a betegeket, vagy templomokban, ahol gyógyítják a híveket. Jártasak a Fény, a Sötét, és a Lélek mágiájában. Ha gyógyítóként tovább fejlesztjük mágikus képességeinket, választás elé kerülünk, hogy druidává válunk, aki a természetet szolgálja, vagy pappá, aki az emberiséget.



Pap: A papok minden alkalmat kihasználnak, hogy gyakorolják a gyógyítást azokon, akik hűségesek hozzá. Gyakran utaznak együtt keresztes lovagokkal és paplovagokkal, s gyógyítják kísérőik sebeit, amelyeket a csatákban szereztek. A papok igen jártasak a Fény és Lélek mágiájában.

Druida: A druidák többnyire a természet gyógyításával és megóvásával törődnek. Gyakran találjuk őket a vándorok társaságában, vagy bárki máséban, aki képes a hitéért meggyőződéssel harcolni. Bizalmatlanul kapcsolónak a környezetükhöz, és a druidák főleg az Elemi és Lélek mágiájában jártasak.

Ravensford

Miután beszéltünk nagyapával, a tréning elvégzéséhez vegyük fel az asztalokról a tekercseket és lapokat. Ezeken irányítási és harci tanácsok találhatók, valójában teljesen feleslegesek. Az egyik teremben találunk egy szörnygyűjteményt, illetve az üvegkalitkában, ha megnyomjuk a gombot, tanúi lehetünk egy varázsló és egy beholder csatájának. Ha végeztünk, induljunk el északnak, a dokkokhoz.

Isle of Ashes

A hajótörés után partot érünk a Hamvak-szigeten, ami mint a neve is mutatja, nem túl bizalomgerjesztő hely. Induljunk el, ám vigyázzunk, e sötét helyen apró csontvázak és szárnyas lények várnak ránk. Ha elértük a keskeny hídnál álló férfit, beszéljünk vele, akitől tudomást szerzünk egy Yrsa nevű trollról. Jobbra az ösvényen induljunk tovább, amíg meg nem érkezünk egy kis rozoga viskóhoz. Itt él az előbb említett „hölgy", akivel ha beszélünk, megbíz, hogy irtsuk ki a szörnyeket a tisztásról. Ha átmegyünk a házával szemben lévő alagúton, megtaláljuk a tisztást, ahol öljünk meg minden sárkánylegyet. Miután elintéztük őket, nyissuk ki az itt található ládát. Menjünk vissza Yrsahoz, és mondjuk el neki, hogy megtisztítottuk a terepet. Induljunk vissza a hídhoz, és a fickónak mondjuk el, hogy beszéltünk Yrsaval. Ezután beáll a csapatunkba, ami igen hasznos lesz, amíg csapatunk nem lesz magasabb szintű. A hídon keresztül menjünk a romokhoz, keressük meg a tornyot (ne menjünk be a romokba, mert igen hamar elhalálozunk), aminek be van zárva az ajtaja. Vissza Yrsahoz, akitől kérjük el a kulcsot. Nyissuk ki a torony ajtaját, és bent használjuk a könyvet.

Sturmford

Menjünk be a városba, és balra a kocsmában beszéljünk a pultnál álló Herjolfssennel. Ő megbíz minket, hogy derítsük ki, ki volt az, aki szabotálta Sturmford védelmét. Menjünk ki, és az úton továbbindulva a sarki házba menjünk be. Itt beszéljünk Ludwig Vannal, aki egy nagyothalló író, és

elvesztette legutóbbi iromány át, szerinte a csatornában lehet. Egyelőre induljunk tovább, és az elágazásnál balra az első házban beszéljünk a fickóval Bjarniról. Erre véletlenül elszólja magát, és kiderül, hogy ő a szabotőr. Térjünk vissza a kocsmába, és Bjarnitól hajtsuk be a fizetségünket. A város déli részének a nyugati sarkában megtaláljuk a tréningező helyet, ahol a következő szintre léphetnek karaktereink. Itt találunk egy ajtót, ami a csatornába vezet, ezért le is mehetünk. Lent ügyeljünk a furcsa növényekre, és elsőként mindig a plafonon lévőt intézzük el íjászainkkal és varázslattal. Miután délen megtaláltuk a lefelé vezető létrát, menjünk le, és a vízből kimászva egy katakombába jutunk. Nyugat felé haladva keressük meg a létrát lefelé, amin lejutunk egy másik csatornába. Itt megtaláljuk Ludwig elveszett jegyzetét, és kutassuk át a kis kupacokat is, mert mindegyik egy-egy tárgyat rejt. Vigyük vissza Ludwignak az iromány át, majd pedig távozzunk a városból. Vagy hajóval, vagy gyalogosan menjünk Drangheimbe. Ha gyalogosan, akkor dél felé menjünk, ahol a nomádok által őrzött ládákban igen sok hasznos cuccot találunk.

Dragheim

Ha gyalog jöttünk, a várost megtaláljuk délnyugaton. A város közepén a templomban beszéljünk Keithel, ha egyik karakterünkből keresztes lovagot szeretnénk. Elfogadva az általa ajánlott küldetést, menjünk a város déli részébe, ahol beszéljünk Nicolai Ironfisttel. Egy kicsit habókos a fickó, de megérdemli, hogy szerezzünk majd neki egy cirkusznál munkát. Fent a Kluso házba ne menjünk be, mert az őrök egyből megtámadnak. Fent a hídon menjünk át, és a házban megtaláljuk az itteni Jarlt, Sigmundot. Beszéljünk vele, és fogadjuk el az általa ajánlott küldetéseket. Ha lovaggá akarunk válni, akkor a falusiakat rettegésben tartó banditákat megtaláljuk az észak felé nyúló beugróban. Ha sikerült őket legyőznünk, akkor szedjük össze a táborhelyükről az elrabolt cuccokat, és vigyük őket a szélmalomnál élő embereknek vissza. Mindegyiket adjuk a megfelelő embernek, hogy begyűjtsük az elismerést (és a pénzt). Vissza a városba, és a templomban beszéljünk Keithel, hogy elvégeztük a feladatot. A szélmalomnál lévő kútba lemászva bejutunk a börtön alsó szintjére. Itt a szemétkupacokban egy csomó cuccot találhatunk. A felső szintre a létrán egyelőre ne menjünk fel. Hajóval menjünk át Guberlandbe, a fennmaradó küldetésekkel később foglalkozzunk.

Guberland

Fent menjünk be a városba, és középen a nagy épületben beszéljünk Markellel (ő az itteni Jarl), és fogadjuk el tőle is a küldetéseket. A templomban egy karakterünkből gyógyító válhat, ha elfogadjuk a fickó által ajánlott feladatot. Menjünk ki a városból, és délen a vásárban keressük meg Ivant (a csíkos sátornál van). Állítólag ő a legokosabb ember, ám Markel megbízott minket, hogy győzzük le. Ehhez nem kell mást tennünk, mint válaszolni az általa feltett kérdésekre. A válaszok sorrendben: 1. Sturmford-Dragheim, 2. Verhoffin, 3. Hallenhalt, 4. Hubris, 5. varázstárgy készítés (making magical items), 6. az őrök ölték meg (murdered by the guards), 7. Ivan the Smart. Ezután térjük vissza Markelhez, és mondjuk el neki az eredményt. Ha elfogadtuk a gyógyító küldetést, akkor a város dél-keleti részében megtaláljuk a gyógyfüves házát. Beszéljünk Njalssennel a gyógyfőzet ügyében, amihez már csak egy boszorkány feje kell.

Crowie

- folytatjuk -

Hajózási útmutató

Honnan: **Isle of Ashes**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	nincs	-
Kedd	Sturmford	4 nap
Szerda	Sturmford	4 nap
Csütörtök	Sturmford	4 nap
Péntek	nincs	-
Szombat	Sturmford	4 nap
Vasárnap	Sturmford	4 nap

Honnan: **Sturmford**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	nincs	-
Kedd	Drangheim	1 nap
Szerda	nincs	-
Csütörtök	Drangheim	1 nap
Péntek	Drangheim	1 nap
Szombat	Drangheim	1 nap
Vasárnap	Drangheim	1 nap

Honnan: **Drangheim**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	Guberland	1 nap
Kedd	Sturmford	1 nap
Szerda	Guberland	1 nap
Csütörtök	nincs	-
Péntek	Sturmford	1 nap
Szombat	Guberland	1 nap
Vasárnap	nincs	-

Honnan: **Guberland**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	Lindisfarne	3 nap
Kedd	Isle of Ashes	3 nap
Szerda	Thronheim	5 nap
Csütörtök	Thjorgard	4 nap
Péntek	Frosgard*	6 nap
Szombat	Drangheim	1 nap
Vasárnap	Sturmford	2 nap

Honnan: **Thronheim**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	Isle of Ashes	4 nap
Kedd	Thjorgard	2 nap
Szerda	Drangheim	5 nap
Csütörtök	Sturmford	4 nap
Péntek	Guberland	5 nap
Szombat	Lindisfarne	3 nap
Vasárnap	Frosgard	3 nap

Honnan: **Thjorgard**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	Sturmford	2 nap
Kedd	Drangheim	3 nap
Szerda	nincs	-
Csütörtök	Guberland	4 nap
Péntek	Lindisfarne	4 nap
Szombat	Isle of Ashes	4 nap
Vasárnap	Thronheim	2 nap

Honnan: **Lindisfarne**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	Drangheim	5 nap
Kedd	Sturmford	5 nap
Szerda	Guberland	3 nap
Csütörtök	nincs	-
Péntek	Thronheim	3 nap
Szombat	Thjorgard	4 nap
Vasárnap	nincs	-

Honnan: **Frosgard**

Mikor	Hova	Útidő
Hétfő	Lindisfarne	4 nap
Kedd	Thronheim	2 nap
Szerda	Sturmford	5 nap
Csütörtök	Guberland	4 nap
Péntek	Thjorgard	5 nap
Szombat	nincs	-
Vasárnap	Drangheim	3 nap

A Frosgard-dal kapcsolatos utazások csak azután lehetséges, amikor egy küldetés során elpusztítottuk a dokkoknál a jeget.

GRANDIA 2

A Grandia 2 egy japán RPG, ami nemrég jött ki PC-re is. Nagy ívű, önálló történet, hosszas, átugorhatatlan átvezető részek és sok (nem épp gusztusos lénnyel folytatott) csata jellemzi. Az események teljes linearitása miatt azonban nem térnék ki a helyes utak meglelésének leírására, hiszen az iránytűnket követve mindig célba érhetünk. Mini játékok sem lesznek, azt a kettőt, amivel találkoztam, a program magától megoldotta. Ezért úgy gondoltam célszerűbb csak a főszörnyek elpusztításához segítséget adni, viszont emiatt óhatatlanul óvatosabban kell olvasnotok (írólapos letakarás és tsai), nehogy túlzottan előreszaladjatok a történetben.

Witt forest, Carbo village, először
A sztori szerint Ryudo-t, a szörnyvadászt (Geohound) felbérlik Elenának, a jó isten (Granas) énekes papnőjének a védelmére. Carius atya, a megbízó elmondja, hogy Elena és rendtársai a Garmia toronyban készülnek egy ceremóniára. Első utunk oda vezet minket.
Tanács: vegyünk poison antidote-okat, 400-as és 200-as gyógyitalokat.

Black Forest, Garmia Towers
A Fekete Erdőn át vezet az utunk, megtudhatjuk, hogy Elena ki nem állhatja Ryudo-t a rossz modora miatt, aki viszont legbelül nem is olyan taplóca, mint amilyennek látszik. A toronyban persze balul sülnek el a dolgok, a ceremónia nem sikerül. Odabent mindenfelé szörnyetegek rohangálnak, a legfelső szinten (GT, top floor) két gargoyle formájában nehezebb (de nem főellenséges) csatába bonyolódunk. Használjuk a tenseiken slash-t és a kritikus támadást. Sajnos a papnők mind elhunytak, kivéve Elenát, akibe viszont valami gonosz szellem költözött.

Carbo village, másodszor
Carius szomorú a történtek miatt, hiszen lánya, Tessa is odaveszett, viszont szavaiba nem várt esemény sistergő villáma vág: egy vörös szerkós hölgy jelenik meg, sötét szárnyakkal a hátán, és nekünk esik.

Millenia the Dark One (csak félig főellenség harc)
A harc egyszerű lenne: a nő legyőzhetetlen, meg kell várni, amíg Zap varázslattal a földre küld minket. Igen ám, de a PC-s program gyakorta nem hajlandó ezt megcsinálni (bug)! Ha 10-15 kör alatt nem esik meg a baleset, lépjünk ki, és próbáljuk újra.

Legyőzőnk elmegy, mi pedig Carius megbízásából ismét Elenát kísérhetjük, Zera pápához, aki a megszállt lányt meggyógyíthatja. (Közben az is kiderül, hogy Valmarnak, a sötétség istenének szárnyai bújtak bele.)

Inor Mountains, Agear Town
Az Inor hegységben mászkálunk egy darabon, Ryudo és Elena viszonya javul valamelyest, végül mindketten Agear-be érnek. Itt a fogadóban egy srác keres csapatot magának, hogy a város barlangrendszerébe veszett medálját megtalálja. Hamarosan fölbukkan Millenia, és a sráccal (Roan) hármasban megyünk barlangászni.
Tanács: Roan nem lesz örökké velünk, így ajánlatos őt a legkevésbé fejleszteni. Milleniával még találkozunk párszor, javarészt főellenségeknél így őt nyugodtan tápolgathatjuk.

Durham Cave
A Durham barlangrendszerben egy jókora bolyongás után szembesülünk az első rendes főellenséggel. (Előtte pár troglodita már kikezdi a türelmünket, de ők gyengék egymagukban.)

Durham Minotaur (hp: 4200) **Troglodyte** x2 (hp: 980) XP 258, G(old) 320, S(pecial)C(oin) 800, M(agic)C(oin) 20,
Nehézség: könnyű (továbbiakban rövidítéseket használok)
Tárgyak: Adventure Book
Speckók: Sleep Spawn: 1 ember alszik, Tornado Horn: 1 emberre, közepes erejű, esetenként confusion (összezavarodás) effekt.
Mindig megfontolandó elsőként a csatlósok, így jelen esetben a troglodíták kiirtása.

Az Adv. Bookból különösen értékes a LifeUP skill; a szakértelmek amúgy tetszőlegesen le-/felpakolhatók embereinkre, imigyen a varázslatok mellett a legkívánatosabb fejlesztenivalók. Közben Millenia elejti, hogy ő Valmar Szárnyai, rosszalló pillantások után visszatérhetünk Agear-be. Aki akarja, a barlangban Carrót, a rókát (?) magához édesgetheti Poff Nuts-szal, a többiek azon merenghetnek, hogy Millenia VISSZAváltozik Elenává... Megvan a megszállónk...

Baked Plains
A napsütötte földeken vezet tovább az utunk, Roan-nal, sok-sok beszélgetéssel, egy táborozással, és a táborozás alatt tévedésből ránk rontó vademberrel tarkítva.
Beast-Man (4800) XP 150 G 0, SC 100, MC 0, Neh.: könnyű
Speckók: Beast Fang Cut: ez az ő tenseiken slash-e; combo támadás (mint amilyet

mi szoktunk). Mivel többen vagyunk, könnyen legyőzhetjük, nem kell taktikázni.

Vademberünk bemutatkozik: ő Mareg, és velünk tart, tekintve, hogy Ryudo gonosz bátyját, Melfice-t akarta ő valójában agyoncsapni, viszont a szag, amit követett, az Valmar fertője, így a tesó valószínűleg szintén Valmarral állhat közelebbi kapcsolatban.

Liligue City
Ez a város az íztelenség hazája. Nem tévedés, itt nincsenek ízek, legalábbis az itteniek számára, akiken átok ül. Látogassuk meg Gadant, aki a helyi Libegő felelőse, nekünk meg pont azzal kellene utaznunk az előttünk tornyosuló nagy hasadék, a Granacliff átugrása végett. Gadan szemmel láthatólag érzi az ízeket, és borzasztóan sokat kajál. Háza mellett csapóajtó vezet a mélybe, a bajok gyökeréhez.

Liligue Cave
Az itteni labirintusban egy központi terem fényeit kell kigyújtogatnunk, majd a második és harmadik szint után jöhet a főenemi, Valmar nyelve, ami a feltört Granas pecsét alatt lapult, és Gadanba szállt bele.

Tongue of Valmar (8000), Head (5000), Left Hand (4000), Right Hand (4000), XP 500
G 800, SC 1200, MC 800, Neh.: közepes;
Tárgyak: Ancient Cuirass, Revival Gem, Book of Wizards
Speckók: Flamethrower:közepes, távolsági tűzsebzés, Hugeleap: kisebb támadás mindenkire, Snooze: altatás mindenkire, Spew Venom: méreg egy emberre, Gluttony: -1 védekezés (def)
A nyelv elpusztítása a leglényegesebb, bár a lassú víz, partot mos taktikával kivégezhetők a végtagok is, így tuti a siker. Más kérdés, hogy pár flying tenseiken, beast fang cut, stb. eléggé betehet a nyelvnek.

A csata után Millenia magába szívja Valmar nyelvét, így tiszta lesz a képlet: össze akarja gyűjteni az összes darabot. Hőseink azonban nem reagálnak túl agresszívan a tett láttán, később amúgy is Elenává változik, ő pedig úgysem emlékszik semmire.

Sajnos a Skyway (tudjátok, a Libegő) meghibásodik, a sötétség gyülekezik, szóval más utat kell keresnünk, persze ez egy gigantikus hasadék esetén kissé körülményes.

Lumir Forest
Ez pedig a Lumir erdőségen vezet keresztül. Remélem mindenki jól felfejlesztette közben a támadó mágiákat tápoló skilleket a wizard könyvből, mert lassan nem árt, ha egy erőteljes zap-unk lesz. (Bizonyos varázslatok csak akkor lesznek elérhetők, ha egy-egy korábbi igét már 4-es 5-ös szintre fölvittünk!) Sajnos az erdő elég rosszul szervezett utak szempontjából, kisvártatva be is térünk az Álmok Kertjébe (Garden Of Dreams), ahol egy fura tekintetű kislány zagyvál mindenféle világbékéről, ahol mindenkinek jó lesz, mert az ő kertjében fog élni. Máris gyűjtött magának egy rakás hűséges fénylényt.

Mirumu Village
Újabb problémás falu, ahol nem akarnak fölkelni az emberek, jól meg is gyanúsítják a boszorkánynak nevezett Sandrát, aki a faluvégen él egykoron vak lányával. És lám, mit hoz a sors, ki más lenne Sandra szeretett csöppsége, ha nem Aira, az Álomkertek tulajdoni lapján föltüntetett természetes személy.
Persze ide-oda cibálnak minket az események, a végén mégis a furcsa szemeivel látó lány köré összpontosulnak a dolgok. Ráadásul Selena, a min-

denképpen tanyapurgálást végezni kívánó főpapnő is itt van bádogdoboz lovagjaival. Éjszaka repülő szemek támadnak ránk, majd alábuknak a mélységbe.

Mysterious Fissure, Aira's Space
Odalent csak egy nagyobbacska virággal kell elbánnunk, azonban a történések visszatérítenek minket a faluba, onnan vissza-vissza a Myst Fissure-be, ahol meg is találjuk a törött Granas pecsétet, ami jelzi, hogy újabb Valmar-darab szabadult el.
A saját elméjébe zárkózott szem-bitorló (hát persze, hogy Aira az!) minden trükköt bevet, hogy önnön kis mikrokozmoszának létjogosultságát bizonyítsa:

Valmar's Eye (12000), **Right Tendril** (6000) **Left Tendril** (6000) **Eyeball Bat** x4 (3000x4),
XP 800, G 1200, SC 1800, MC 1800, Neh.: közepes
Tárgyak: Warp Knife, Gravity Egg, Demon's Tears
Speckók: Pollen Spew: távfv., kis sebzés, kritikus, Delta Burst: közepes sebzés egy emberre, Crackle: víz alapú varázslat, erős (lásd esetleg a sajátot...)

Én még mindig a teknős taktika mellett vagyok, bár ha Ryudo Skye-s támadása, plusz pár összes ellenfélre ható mágia a szemgolyók „arcába" lép, akkor így is lehet gyors sikert elérni. Aki megpróbálkozik nekirontani a FŐ szemnek, azért az is intse türelemre legalább az egyik tendrilt és 1-2 golyót is. Ehhez a módszerhez SOK hp kell (szint+Life Up-ok).

St. Heim Mountains; St. Heim Papal State
Miután az inkvizítor Selene terveit meghiúsítottuk (nem tudott falusiakat kergetni), a pápai államot ostromolhatjuk jelenlétünkkel. Csapatunkkal a szokásos terepmászkálás után toppanunk be St. Heimbe. Elena találkozik Zera pápával, aki elmondja, hogy nem tudja kiszorítani belőle Valmart, csak ha a Granas erejét tartalmazó Granasabert, a szent kardot megszerezzük. Tanúja lehetünk némi széthúzásnak a papok között, végül szereplőink kiokoskodják, hogy a legendák szerint a Sötétség Légiói által őrzött fegyvert keressék először Roan hazájában, a Cyrum királyságban.

Pilgrim Road, Raul Hills
Ismét csak hosszas vándorlás, majd a Raul Hills személyében egy olyan helyszín, ahová bármikor visszajöhetünk „csak úgy" alapon harcolni, a történet alakulásának befolyásolása nélkül.

Cyrum Kingdom
Roantól megtudjuk, hogy ők voltak a Sötétség Népe, akik a Jó versus Gonosz csatában utóbbi pártját fogták. Nemsokára az is kiderül a nemrég még medáljját kutató kölyökről, hogy ő a herceg; tesztelhetjük Roan erejét is, ha szkanderozunk Hemble-lel, elveszíthetjük Skye-t. (PC-n nem!) A király szobájára váltó képből azonban kiderül, hogy őfensége rossz tanácsadó hatalmában áll, így kénytelenek leszünk beavatkozni az ország ügyeibe.

Cyrum Castle Secret Passage, Cyrum Castle
Miután átvágtuk magunkat a katakombarendszeren, rájövünk, hogy a király ki akarja nyitni a Sötétség Kapuját, ami a helybéliek szerint eddig távol tartotta a Gonoszt. Sajnos a kapu kinyílik - ez ellen nem tudunk semmit tenni, és egy elég rossz színű környékre jutunk.

Underground Plant
Valójában nem a Gonosz jött át a kapukon, hanem mi mentünk át a földalatti gyárba, ami eddig el volt zárva. A bolyongás végén pedig egy automata (bábu) személyében megtestesülve ott vár ránk a Karom testrész.
Valmar's Claw (14000), **Right Arm** (8000) **Left Arm** (8000), XP 1000, G 2100, SC 2400, MC 1200, Neh.: nehéz;
Tárgyak: Mana Insignia, Book of Gales
Speckók: Gravity: egy helyre húzza az összes emberünket, Thunder Bullet: távsebzés, kritikus; Ice Bullet: kis távsebzés, kritikus, Healer: közepes gyógyítás egy „személyre"; Tail Pacer: közepes, kritikus támadás; Avenging Claw: erős, egy emberre (Valmar támadás);

Kb. 10K Hp alatt szokása gyógyítani magán, ezt valamelyik karral követi el, így legyen ezekre ügyeletes 'cancel'-ező (kritikus ütő vagy speckóval operáló) emberünk. A végén is inkább kritikusozzuk, mintsem hagyjuk, hogy bevigye az Avenging Claw-t.

A csatát követően Millenia megint „elfogyasztja" a testrészt, és a helyén egy parancsokra váró automata lány marad.
A Cyrum királyságba visszatérve rábukkanunk a király rossz tanácsadójára, aki nem más, mint Melfice. Rövid csata jön, amiben kiüti Ryudo-t, fölényeskedik, aztán távozik.
A bukott király helyét Roan veszi át, hosszú átkötő sorok, majd a kikötőn keresztül az 50/50 nevű hajóval elhagyjuk a várost.
A várból kifelé jövet még csatlakozik hozzánk az összezavart automata (Tio), Roan helyére. Tio-t érdemes fejleszteni, hiszen csak az utolsó pillanatokban nem lesz benne a csapatban.

GAME INFO

Fejlesztő: Game Arts
Kiadó: UBI SOFT

Megjelenés:
2002-Március-14

Kategória: RPG

Honlap: http://grandia2.ubi.com/

Cecile Reef
Elena tengeribeteg lesz, vagy ki tudja mi ez, mióta Valmar a lakótársa, kezd kissé furcsa lenni. Megszakítva a hajókázást letáborozunk, ám éjszaka… megtámadnak minket! Csúnya bogarak, rovarok; nagyok és sokan vannak. A tetejében a hordájuk élén két még rondább példány áll!

csodálkozzunk, ha elsőre nem sikerül elbánnunk vele, az egyik legerősebb ellenség a játékban. Ha nagyon nem megy, akkor szinthiányban szenved a csapat, keressünk némi XP-t embereinknek. „Jutalmul" Ryudoba szállnak Valmar szarvai, melyek eddig Melfice-t boldogították.

Crimson Tailx2 (9800x2), XP 500, G 1000, SC 2400, MC 600, Neh.: könnyű
Tárgyak Soul Egg,
Speckók: Phantom Echo közepes támadás, vonalban sebez, Scissors Storm: közepes tám., esetenként paralizál.

Az 50/50 átrepül a Granacliff-en, és a Garlan Village közelében landol.

Garlan Village, Garlan Mountain
Itt élt korábban Ryudo és Melfice, de utóbbi Valmar hatalmába került, és megölte kedvesét meg pár falusit. Most mindketten visszatérnek, és a hegyek között megütköznek.

Melfice (19000), **Sword** (11,000) **Regenerator** (?????), XP 1500, G 0, SC 3600, MC 1800, Neh.: nagyon nehéz
Tárgyak: Maken Valborg, Book of Swords, Soul of Asura
Speckók: Demon Horde Slash: erős támadás, Wailing Soul Slash: erős, egy emberre Wow!: +1ATK neki, Gravity: egy helyre húzza embereinket, Poizn: távfv., méreg, Tremor: távsebzés, kicsi; Diggin': +1DEF neki, Shhh: egy ember mágiahasználatát blokkolja, Runner- +1 MOV neki, Speedy: +1 ACT neki, *Evil Horn Attack: mindenkire, erős támadás;
** a kard elpusztításakor játssza ki*

Először a regeneratort támadjuk, a kard kinyírását fontoljuk meg (Evil Horn Att.). Egy vagy akár két emberünkkel is folyamatosan gyógyítsunk, és mágia helyett speckózzunk. A saját maga tápolására használt varázslatok butításával fölösleges próbálkozni. Ne

Ghost Forest, Nanan village
Mareg földjén folytatjuk utunkat a Granasaber nyomában. Elég sok átkötés, beszélgetés kap itt helyet, érdembeli esemény nem nagyon történik.

Great Rift, Demon's Law
A kopár helyszínen barangolva megtaláljuk Tio elesett bajtársait, akik egy természetfeletti szélfal elpusztítására lettek kirendelve. Persze a fal még mindig áll, a Demon's Law-ba, a barlangnak látszó komplexumocskában tüntethetjük el. Itt lesz pár könnyebb főellenség. Íme:

Leck Guardian (15000), **Snow Leopard** (4600) x2 XP 700, G 300, SC 1600, MC 320, Neh.: könnyű
Tárgyak Inferno Battleax
Speckók: Buster Horn: közepes, egy emberre, mozgást blokkolhatja
Tekintve, hogy a leopárdokat pár mindenkire ható spec. támadással elintézhetjük, gyakorlatilag egy kör alatt, maga a Guardian már nem kihívás. Könnyű munka.

Naga Queen (12500) x2, XP 750, G 800, SC 0, MC 1280
Tárgyak: Star Egg
Speckók: Freezing Eye: közepes sebzés, vonalban. Mov –2; Fiora: egy ember mozgását blokkolja; Blizzard Edge: egy emberre, kicsi, kritikus;

Végül megütközve tapasztalhatjuk, hogy ki irányítja itt az eseményeket. Egy Tio klón:

Tio Clone (32500), XP 900, G 0, SC 4000, MC 4000, Neh.: közepes

Tárgyak: Balor
Speckók: Lotus Flower: mint a sajátunk volt; Silence: varázslás blokkolása, egy emberre;

Megfelelő ütemben könnyen elintézhető; a szél mágia nem fogja (neki is ilyen van ugyebár). Ütemezés alatt értendő, hogy legyen egy gyógyítónk, aki az SP-ket (MP-ket) is adagolja az embereinknek.

A helyszínt elhagyva a Great Rift szabad utat enged nekünk, s jutalmunk, hogy megláthatjuk a hatalmas Granasabert. Jön Selene is, elég agresszív, és szemmel láthatólag nem a mi oldalunkon áll. Gonosz praktikái felkeltik Valmar testét, egyetlen megoldásként Millenia egyenest a förtelem közepébe repít minket.

Valmar's Body
A csúfság belülről sem szebb, ráadásul a központja még nekünk is esik.

Valmar's Core (24000), **Left Tentacle** (14000) **Right Tentacle** (14000), XP 1600, G 4000, SC 6000, MC 6000, Neh.: könnyű
Tárgyak: Angel Circle; Relief Tag

Speckók: Zap: mint a varázs, kis sebzés; Suck in: gravity varázs;

Támadjuk a Core-t, kezdve a tömegre ható SP-kel, és a csápok is lemorzsolódnak a nagy offenzívában. Nagyon a zapra hajt, villámvédelem segíthet.

St. Heim Papal State, megint
A nagy csalódások helyszíne lesz a pápai állam, amint visszatérünk, Selene hapciáskodik egy sort, majd csúnya dolgok derülnek ki előbb róla... (íme:)

Valmar's Heart (21000), **Left Eye** (13000) **Right Eye** (13000), XP 1800, G 4500, SC 8000
MC 8000, Neh.: közepes;
Tárgyak: Goddess Hi-Heels, Holy Clothes
Speckók: Freeze!: -1 MOV mindenkinek; Black Spew: kis távsebzés; Snooze: altatás mindenkire; Tremor: mint a varázslat; Burnflame: mint a varázslat; Def-Los: mindenkinek –1 DEF; Stram:ACT 1, egy emberre

A csatában számomra a legnehezebb az volt, hogy a villámra immúnis szívet egy ideig hiába próbáltam zapolgatni. Ha ezt a hibát nem követjük el, akkor csak bírnunk kell SP-vel (MP-vel), és nyert ügyünk van, főleg mert atomtámadása nincsen. (Így fölösleges is folyton gyógyítanunk.)

...majd Zera pápáról is. Hát már senkiben sem lehet bízni? Elregéli, hogy Granas már rég halott, nincs remény, vessük alá magunkat Valmarnak. Hát persze. A Gonosz holdja baljósan világít délben is, eljött hát a Sötétség Napja, mi pedig a holdra szárnyalunk a Granasaber segítségével.

Valmar's Moon, Valmar's Womb
Egyre drámaibb fordulatokat vesznek az események, nem lövöm le a poénokat, annyit elárulok, hogy az egyik csapattagunk itt fog meghalni... (Közben alább olvasható a helyi főenemi.)

Egy **Guardian** (28000), **Bit** (4800) x4, XP 2000, G 3600, SC 10000, MC 10000, Neh.: könnyű
Tárgyak: Angel's Robe
Speckók: Desperate Blow: közepes, egy emberre, Runner: +1ACT neki; Howlnado: közepes sebzés, mindenkinek;
Itt is a megszokott a helyzet: a tömegpusztítóinkba bepotyognak a kicsik, aztán 3-1 arányban sima a harc...

Cyrum Kingdom, megint
A holdról ide pottyanunk, teljes a káosz, mindenfelé szörnyetegek szaladgálnak. Kiderül, hogy nem csak a Kaput őrizte Cyrum népe, s hogy Roan medáljának szerepe lesz a végjátékban is. Rohanunk a Mauzóleumba, ahol a megoldáshoz vezető válaszok rejtezhetnek.

Birthplace Of The Gods
Tio és Roan együttműködése vezet ide minket. Ismét hosszas caplatások, majd főellenségek:

Dual **Fist** (19000) x2, XP 1800, G 2400, SC 6400, MC 0
Tárgyak Elf King Boots
Speckók: Freeze Down: közepes, egy embert altathat;
Nem probléma, csak tuningoljuk valakivel az SP-nket.

Guardian (17000) x2, XP 2000, G 3200, SC 0, MC 4000
Tárgyak: Phoenix Ring
Speckók: Gravity, Spark Slice: kritikus, spec. támadás Killer Voltage: –1 ACT –1 ATK, kis sebzés, vonalban.

Ezekhez sem szükséges túl sok taktikázás. Csak ketten vannak, és ezen a szinten már kevés a tudásuk.

A történet zengzetes szlogenek alatt a végletekig fokozza a pozitív és negatív érzelmeket, Ryudo-t szörnyeteggé változtatja Valmar, de neki ez se számít, mert a szíve emberi marad, és így is küzd a Gonosz ellen (jaj), és ez az erő elég ahhoz, hogy ismét emberi teste legyen, s az őrült Zera által kontrollált Új Valmart társaival megrohamozza.

New Valmar
Hát, mit mondjak, az istenke nem lett szebb, csak táposabb. Lásd alább...

Valmar Magna (20,000), **Valmar Moth** (3200) x2, XP 1600, G 320, SC 340, MC 400
Tárgyak: Mystic Potion
Speckók: Magna Boring: kis sebzés, mozgás- és mágiablokkolás

Egy White Apocalypse elintézi a moth-okat, aztán máris túlerőben leszünk.

Valmar's Core (49,000), **Left Head** (35,000), **Right Head** (27,000?), **Middle Head** (32,000?), Neh.: nagyon nehéz
Speckók: Snooze: altatás, Howl: mint a varázs, Destruction Light: vonalban, nagy sebzés, Hammer Claw: kritikus, kis sebzés; Tremor: mint a varázs, Burn Flame: mint a varázs, Dead Claw: kis támadás, mozgást blokkolja, Alhealer: gyógyítás magán, Spellbinding Eye: Valmar-féle támadás, mozgás- és mágiablokkolás mindenkire, Crackle: közepes, mint a varázs, Day of Judgement- Valmar-féle megatámadás, -1 ATK, és nagy sebzések minden elemből Avenging Claw- Valmar-féle megatámadás 1 emberre, Burnstrike: közepes, mint a varázs, Zap all: közepes, mint a varázs; Howlslash: kicsi, mint a varázs.

Utána jön Millenia is, aki valójában nem a mi szeretett (egykori) csapattagunk, esélye nincsen, 23000 hp-s változatban is lenyomható.

New Valmar, Room Of Chaos
Itt végeznünk kell a nehezített Valmar testrészekkel, mindegyik után mentsünk az első platón található pontnál! A nyelv és a szív kb. ugyanaz a kihívási szint, a szemnél, ahol újrageneralódnak a kis szemgolyók, ezért az összest soha ne öljük meg.

Zera Valmar (36,000)
Neh: közepes
Speckók: Ba-Boom!, Gadzap: mint a varázslatok.

Zera nagyon gyatra kihívás az előzőekhez képest, leljük örömünket a játék utolsó csatájában, majd élvezzük ki a hosszas képsorokat, és a szereplők utóéletével foglalkozó vidám jeleneteket. Megszenvedtünk érte.

sajoati

BREED

Napjainkra a játékgyártás ipari méreteket öltött - a fejlesztők nagy része hatalmas konzorciumok részeként gyártja játékait. Lázadók persze mindig is voltak és lesznek: Angliában két srác, a programozó Ed Scio és a grafikus Jason Gee kis, független stúdiót alapított Brat Designs néven, hogy bebizonyítsa: dollármilliós hátterek és hatalmas fejlesztőcsapatok nélkül is lehet csúcsminőségű játékokat készíteni. Első játékuk a Breed lesz, melyhez saját motort szerkesztettek Mercury néven.

A Breed a napjainkban divatos vegyes játékstílus képviselője – egy kis real-time taktika, egy kis real-time akció, némi nyersanyag menedzselés... De lássuk először a sztorit!

2600. Miután a Föld készletei kimerülőben vannak, megkezdődik a kolonizáció. A nem is oly távoli Besalius csillagrendszerben megfelelő bolygóra bukkannak a tudósok. A berendezkedést váratlan esemény zavarja meg: egy biomechanikus faj, a Breed megtámadja a telepet, elpusztítva minden útjába kerülő épületet és embert. A Föld azonnal segítséget küld, bár két évbe kerül, míg megérkeznek a bolygóra a United Space Corps egységei, élükön a genetikailag módosított, és klónozással szaporított Grunt-ok. A háború hosszú és véres; bár a földi erők győznek, hatalmas árat kell fizetniük: mindössze egyetlen hajó indulhat a hazavezető útra, az USS Darwin, fedélzetén a legendás parancsnokkal, Saul Richterrel. Ám hamarosan kiderül, a telepesek megtámadása a Breed hadicsele volt, hogy eltávolítsa a Földről a véderők jelentős részét: míg a USC a Besaliusban harcolt, a Breed megszállta bolygónkat, és megkezdte a Föld átalakítását a saját képére. Ám azzal nem számoltak, hogy egy űrhajó hazatér... A bolygó számtalan pontján a túlélésért küzdő gerillacsapatok így váratlan segítséget kapnak az űrből, és megkezdődik az emberiség történelmének legnagyobb háborúja; a cél: az emberi faj fennmaradása...

Mint a fentiekből is látható, a játék hol űrszimulátorként, hol RTS-ként, hol FPS-ként „viselkedik". Lehetőségünk lesz az USS Darwin fedélzetén Saul Richterként kidolgozni egy megfelelő stratégiát, keresve a bolygón egy pontot, ahol saját telepet építve segíthetjük a harcoló erőket, és pótolhatjuk a fogyófélben lévő nyersanyagkészletünket. Aztán beülhetünk egy leszálló hajóba, hogy lenavigáljuk azt a földfelszínre. Ezután RTS-be „kapcsolva" megépíthetjük táborunkat, és nekiláthatunk az erőforrások megteremtéséhez: bányákat építünk és ércfinomítókat, no meg hadiüzemeket. Közben persze belekóstolhatunk a csatákba is: bármelyik Grunt testébe bújva irthatjuk az ellent a fedélzeti lövegekkel ellátott páncélozott járműveket vezetve, vagy FPS jellegű, ki-ki alapú közelharcot vívva a Breed valamely gusztustalan képviselőjével. Ráadásul a multiplayer rész az Xbox Halo-jához hasonló élményt ígér: kooperatív módban lehetőségünk lesz rá, hogy az emlegetett járműben egyik játékostársunk a volánhoz üljön, míg mi egy másik „kollégával" a lövegeket kezelve aprítsuk a megszállókat.

Hogy tetézzük a „jóságokat": az X-Com játékokhoz hasonlóan lehetőségünk lesz idegen felszereléseket összeszedni és a Darwin fedélzetén szorgoskodó mérnökök segítségével használatba venni azokat, így hamarosan zavarba ejtő bőségű technika kezelésére nyílik lehetőségünk. A Grunt páncélzata képes az önálló energiatermelésre, így az energiafegyverek (lézer, plazma) korlátlan munícióval rendelkeznek, míg a hagyományos kéziszerszámok, mint a géppuska, a rakétavető, vagy az egység alapfegyverének számító rohampuska számára menet közben vehetünk fel töltényeket, a többi szokásos power-up (pl. elsősegélycsomag) társaságában. Természetesen nem játék a játék, ha nem bújhatnánk az ellenség bőrébe.
A Breed katona alapfegyvere a rohamlézer, és ő is számtalan fegyverhez és felszereléshez juthat a küldetések során – semmi sem gátolja hát egy kiadós fragparti létrejöttét...

A Brat Designs merészen felvállalja a már emlegetett összehasonlításokat; nemcsak az X-Com-ra, vagy a Halo-ra hajaz, de például a Tribes 2 kedvelői is ismerősként üdvözölhetik, mindezt a kitűnő mozi, a Csillagközi invázió (Starship Troopers) hangulatával megfűszerezve.. Ám mindezekből csak a jó maradt meg: nem lesz szükségünk például a Tribes 2-höz hasonló milliárdnyi billentyűzet-kombináció megtanulására; a fejlesztők ígérete szerint a kezelés és az irányítás a lehető legegyszerűbb lesz, bármelyik üzemmódot is választjuk.

A grafika az eddig megjelent képek alapján is lélegzetelállító. A kamerát teljesen a kezünkbe kapjuk, szabadon kapcsolhatunk egyik módból a másikba; az akciók közben belső vagy külső nézetből követhetjük az eseményeket, míg az RTS részt egy szabadon „repkedő" kamera képén át kontrollálhatjuk. Mindezek mellé teljes 3D-s hangzásvilág dukál, hogy mind az egy- mind a többjátékos üzemmód hangulatát kellően megalapozza.

A Breed az év második felében, úgy szeptember magasságában várható, és valószínűleg az év egyik nagy szenzációja lesz.

}[redenc

PC.GAMES

PC-s játékok bemutatása

Gépvásárlási tanácsadó

Exkluzív interjúk és írások

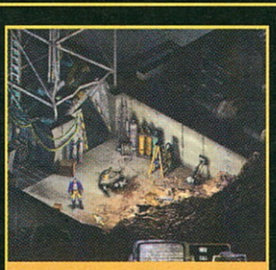
Hardware tesztek

Az egész családnak

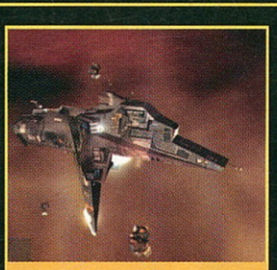
havonta 796 forintért

Demok

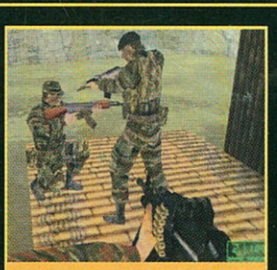
Army Men: RTS



Static



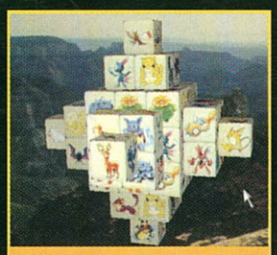
Project Earth



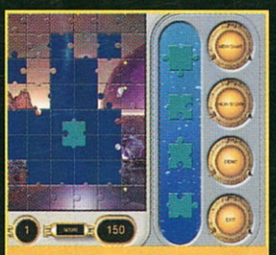
Team Factor

FIFA World Cup 2002
The Ocean Battle
Grids of Fury
Solaris 1.0.4.
Dark Planet
Dragon Throne
Cultures 2
Strange Adventures

Játékok



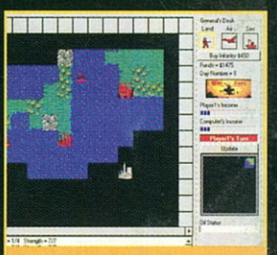
3D Jongg



Pentic

Amberstorm
Castle Cash
Conquistus
Achibald's Digger
Frog Running
Goldfish Adventure
Neros Quest
Plasmaworm

Battle of Rooks



Warbucs

Kiegészítések

Quake 3 Arena

Civilization 3
Cossacks
Diablo2
Disciples 2
Empire Earth
Fallout Tactics
Half-Life
Neverwinter Nights

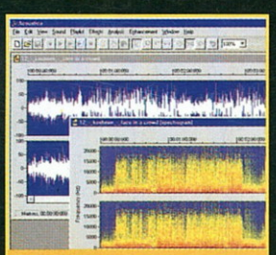
AirFightUT 3.0

Serious Sam

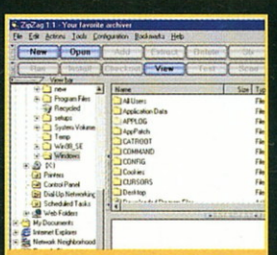
Arcanum

Utility-k

Infinity Textures



Acoustica



ZipZag

Autorun Assistant
BlindWrite
DVD to MP3
JCreator Pro
Mouse-board
PolyView
Web Copier
FreshDiagnose

Weather Express 2000

- Retro programok
- South Park játékok
- Programozás - játékkészítés
- Screensaver kollekció
- Theme válogatás

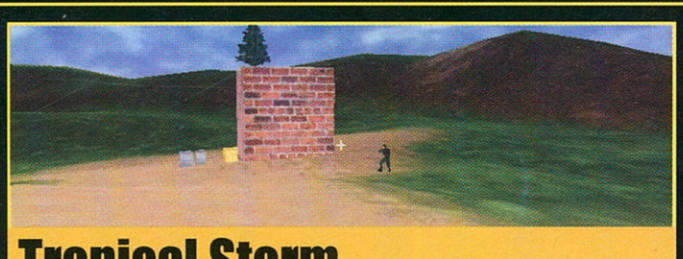
- Extra programok
- 3D demok
- Winamp skin-ek
- Winamp plugin-ok
- Scene demok

Végigjátszás és FAQ gyűjtemény:

1656 db angol nyelvű végigjátszás

9 771586 737000 00203

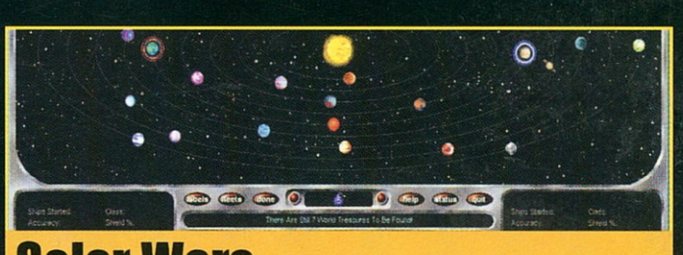
Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok - Teljes játékok



Tropical Storm

Three Weeks in Paradise

Jumping



Solar Wars

+ 10 apró freeware teljes játék

+ 5 teljes freeware felhasználói program